痛快！ゲームサイト読本
痛快！ゲームサイト読本
キルタイムコミュニケーション
KTC
KILL TIME COMMUNICATION

cover illustration 成田保宏

痛快！ゲームサイト読本

KTC

A book of exciting game site

痛快！ゲームサイト読本

新たなる地平へ
～ゲーマーは接続された羊の夢を見るか？～

ネットが星を被い、電子や光が駆け巡っても、国家や民族が消えてなくなるほど情報化されてない近未来――なんて、どっかで聞いたような話を持ってきて恐縮ですが、実を言うとそれはもう近未来じゃなくて、今日現在なわけですよ。ほんの数年前と比べても、ネット人口はとてつもない数に肥大化し、誰もがつながり、輻輳（ふくそう）するほど情報があふれている。いやー、テクノロジーの進歩ってすごいなぁ。

で、そんなすさまじい世の中になって、我々ゲーマー、というかゲームジャンキーが何をしているかというと、ネットによって人々とつながり、互いに情報を交換し合ってるわけです。「おいおい『スペランカー』で２５６周超えると幻の０周目があらわれるんだってよぉー！　知ってた？」と…。

今日もテクノロジーを無駄遣いし続ける諸君！　人生における大事な時間の大半をゲームに費やしてきた諸君！　広がり続けるこの世界で、相も変わらずディープなゲームネタを拾っては喜んでいる諸君ッ!!　この本は、そんな君たちの途方もない「暇つぶし」のためにある！　俺たちはゲームに身を捧げた選ばれし民だぜ、ヒャッハーッ!!

なんだか分裂病みたいな前書きだけど……気にするなよ。ただ走ればいいんだ。感じるままに。これから、ゲームを愛しゲームに飢えてる末期的ゲームジャンキー諸君を、飽くなきゲームサイト探求の旅へといざなおう！　僕たちの世代には、無駄を愛する余裕ってものが必要なのさ（白い歯を輝かせつつ）。さあ行けやれ行けどんと行け。夕飯の時間までは帰ってこいよ!!

痛快！ゲームサイト読本

まえがき …… 4

検索&攻略編 …… 9

サーチエンジン …… 10

攻略・情報 …… 18

リンク …… 27

裏技 …… 29

コラム：マナーとかちょいと考える …… 30

最新情報&オフィシャル編 …… 33

ニュース …… 34

メーカー …… 48

ショップ …… 56

トレード …… 59

コラム：情報とその真偽についてちょいと考える …… 60

ハード&ソフト編 …… 63
ハード …… 64
ソフトレビュー …… 74
コラム：隠しページの探し方についてちょいと考える …… 90
ソフト …… 92
コラム：著作権についてちょいと考える …… 120

その他なんでも編 …… 123
批評・評論 …… 124
名人・VB …… 130
偽ニュース …… 132
レゲー …… 134
懐パソコン …… 140
やり込み …… 146
洋ゲー文化 …… 148
エロゲー …… 150
ギャルゲー …… 155
その他 …… 156
コラム：掲示板の管理についてちょいと考える …… 168

ネットジャンキーの実態 …… 171
エミュレータ中毒の人 …… 172
ネットオークション中毒の人 …… 177
BBS中毒の人 …… 182

掲載サイトINDEX …… 188

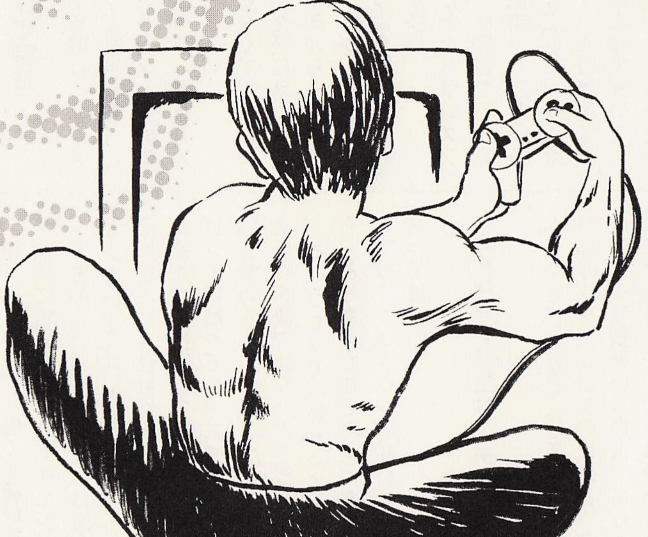
あとがき …… 190

掲載サイトは2月時点でのものです。URLの移動、更新などで本書と内容が異なる場合がございますのでご了承ください。

検索&攻略編

A book of exciting game site

ネットの海には、あふれんばかりの情報があちこちに散在している。あまりにも情報が多すぎて、逆に自分の求めている情報をいつまでたっても見つけられない、なんてこともしばしば起こる。「ゲームの攻略」のような具体的な情報がほしいのなら、あてもなくネットをさまようのはやめて、道標となるサイトを辿ろう!



Yahoo! Japan

SEARCH

http://www.yahoo.co.jp/

日本でインターネットを使っている人なら誰でも知ってる、基本中の基本とも言える検索サイト。まずはここを起点にして情報を集めよう！

ゲーム情報はサーチエンジンで探せ

何か探し物がある時は、すぐさまサーチエンジンで検索する。これは誰が何と言おうとネットの常識です。いいですか？　常識なんですよ？

そんなの言われなくてもわかってるよ！　…と、普通にネットを使っている読者諸氏から一斉にツッコミが入りそうだが、それは違う。わかっているようで意外とわかっていない人が多い。

例えば、あなたが『トランスフォーマー　コンボイの謎』をプレイしていて行き詰まったとしよう（そりゃ行き詰まるわな）。そんな時にどうするか？　とりあえずゲームに詳しそうな友達に聞いてまわるとか、いっそあきらめるというのも手ではある。

が、こういう時に慌てず騒がず、クールに攻略情報をサーチエンジンで集められる…という人は意外と少ないように思う。いかん！　そんなんじゃ駄目だ！　聞かれた友達だって迷惑している。どんなピンチに陥っても、スマートに情報を集められるのが、ゲーマーのあるべき姿ではないだろうか。

というわけで「わかってる人」も、とりあえず初心に返ったつもりでサーチエンジンの紹介につきあってほしい。

ディレクトリ型サーチ

『Yahoo! Japan』はディレクトリ型サーチエンジンの代表だ。ディレクトリ型というのは、あらかじめ登録されたサイトの中から検

索するタイプである。登録されたサイトから探すということは、すなわち『Yahoo! Japan』の手によってフィルタがかかっているということ。これは大きなメリットであり、またデメリットでもある。

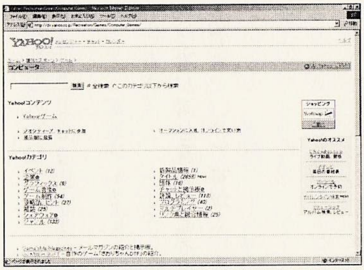
メリットとして挙げられるのは、やはりハズレが少ないということ。「工事中」ばかりで中身のないサイトなどは、決して登録されていない。そして、情報がカテゴリ別に整理されているのもポイントだ。これは特定のゲームの攻略サイトやファンサイトを探す際に、非常に役立つ。

デメリットは、やはり絶対的な情報量の少なさ。マイナーなゲームの情報を探すには、ちと登録サイトが少ないという印象がある。また、あまり過激で毒のあるサイトも登録されていない。ディープで怪しい情報を探すのには、あまり向いていない。

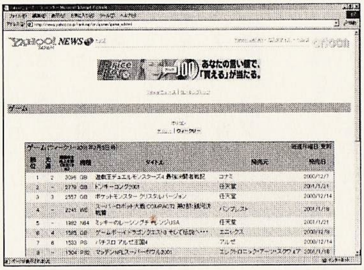
しかし、最近は『Yahoo! Japan』から直接ロボット検索（登録サイトだけではなく、広くネット全体から検索する）も行えるので、ここを情報の起点とするのは悪くない選択だろう。

その他、検索だけではなく、最近話題の『Yahoo!オークション』でも、ゲーム関連の出品が多いので要チェック。

あと隠れたところでは、ランキングのコーナーに「ゲームソフト売り上げランキング」がある。ランキングの更新が早いので、最新情報をチェックしたいならここも押さえておこう。



検索欄にキーワードを入れるだけではなく、カテゴリを辿って調べることも可能。



ランキングのコーナーには、もちろんゲームランキングもあり。

ゲーマーズターミナル

SEARCH

http://www.gamersterminal.com/

攻略サイト、ファンサイトを探すならここ！　ゲーム専門サーチエンジン『ゲーマーズターミナル』で、いろいろ探してみよう。

登録サイトは1万5000以上！

さて、前述の『Yahoo! Japan』などを見て、「これのゲーム専門版ってないのかなぁ」と思ったあなたは鋭い。やっぱりというかなんというか、当然ゲーム専門のサーチエンジンもある。「ゲームを愛するみなさまのための、ゲームサイトサーチエンジン」、それがこの『ゲーマーズターミナル』だ。

本サイトはディレクトリ型で、登録されたサイトの中から検索してくれる。登録されているサイトの数は1万5000以上もあり、しかもその全てがゲーム関連サイト。うーむ、そんなにゲームのサイトがあるなんて…世の中には暇人が、いや、ゲームファンが多いんだなぁ（余計なお世話だ）。

というわけで、『ゲーマーズターミナル』のデータ充実度はピカイチ。もしあなたが特定のゲームの攻略、ファンサイトを探しているとしたら、まずはここから辿ってみよう。

検索のコツ

検索のやり方はというと、トップページの検索欄にキーワードを入れるだけなのだが、『ゲーマーズターミナル』の場合は検索欄にチェックボックスがついており、サイトが扱っている内容も含めて検索できる。

同じ『ファイナルファンタジーⅨ』のサイトでも、ゲーム攻略をメインに据えているサイトもあれば、自作小説やCGなどの創作物がメインのサイトもある。攻略情

報がほしくて探しているのに、「〇〇様のCGを描いてみましたですぅ～」なんてサイトばかり検索で引っかかってキレそうになる、というカルシウムが不足気味な人は、ぜひこの機能を活用しよう。

例えば、同じ『東京魔人学園』というキーワードでも、「攻略」にチェックを入れると、「東京魔人学園剣風帖、朧綺譚の徹底攻略サイトです」なんて普通に攻略を扱っているサイトが出てくる。

ところがだ、ここで「女性向け」にチェックを入れると…

「『東京魔人学園』メインで、主人公総受けです」

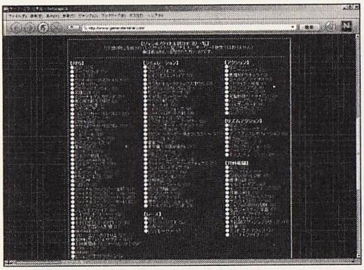
「綺麗なひーちゃんとカッコ良い京一のラブラブを推進！」

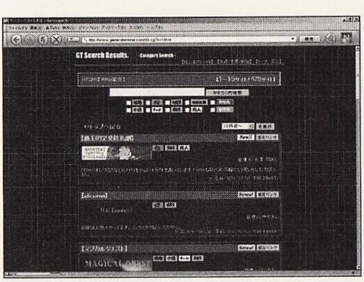
「男主と女の子達のノーマルカップリングページと外道な女性向け裏があります」

…しまった、もうちょっと違うキーワードを例にするんだった。

それはともかく、これはなかなかナイス機能。使い方次第で、自分の求めている情報をピンポイントで発見できる。

というわけで、どうして『ゲーマーズターミナル』が攻略やファンサイト探しに役立つか、なんとなくわかってもらえただろうか。ほとんどのゲーム情報は、ここから探すだけでOKだ。また逆に、もしあなたが何らかのゲームサイトを自分で作っているとしたら、とりあえずここに登録しておくといいだろう。


カテゴリの一覧。画面に入りきらないほどたくさんあるぞ。



各サイトへのリンクにはバナーもついている。

Google

SEARCH

http://www.google.com/

ロボット型サーチエンジンで最も高い検索能力を誇る『Google』。これを使いこなせれば、どんな情報でも手に入れられるぞ。

ロボット型サーチの最高峰

ロボット型サーチエンジン…といっても、別にロボコンみたいなロボットがパソコンの前に座ってデータをサーチしているわけではない（そんな想像する奴はいないか）。これまで紹介してきたディレクトリ型と違い、ロボット型サーチエンジンはインターネットのウェブサイト全体からキーワードを検索できるシステムだ。

日本語が使えるロボット型サーチで有名なのは『goo（グー）』と『infoseek』なのだが、今回は『Google（グーグル）』を紹介しよう。

『Google』の特徴は、他のサーチエンジンよりも広い範囲から情報を拾ってきてくれること。範囲が広いだけではなく、検索結果が適切であるのもポイントだ。

普通のロボット型サーチエンジンの場合、ゲームのタイトル名で検索をかけると、ただ単に自己紹介で「僕の好きなゲームは○○です」と書いてあるだけの役に立たないページがいくつも引っかかって困ってしまうが、『Google』では「そのサイトが他のサイトからどれだけリンクされているか」というデータからランクを作り、ランクの高いサイトを検索結果の上位に持ってくるシステムになっている。つまり、ゲームのタイトルを入力すれば、メーカーオフィシャルのサイトや、ちゃんとレビューや感想を書いているサイトなどが検索結果の上位に来るようになっているのだ。あら便利。

もう一つの便利すぎる機能がキ

ヤッシュ機能。検索結果で出たサイトに行ってみたら、File not found（サイトが存在しない）になっていた…という場合、検索結果の「キャッシュ」をクリックすれば、『Google』内に残っているデータベースから、その消えたサイトを表示してくれるのだ。

検索式を使いこなせ

ロボットサーチを使う時に知っておきたいのが、「検索式」と呼ばれるもの。これを知っているのと知らないのとでは、かなり使い勝手が変わってくる。

まずは半角スペース。「○○と■■が両方含まれたサイト」を探したい場合は「○○ ■■」と入力すればよい。これをAND検索という。逆に「○○と■■のいずれかが含まれたサイト」の検索をOR検索というのだが、『Google』ではサポートされていない。

英語のゲームタイトルを入力する際は、フレーズ検索を使おう。半角の「"」（ダブルクォーテーション）で単語を囲めばOK。例えば「Super Mario」と普通に入力すると、「Super」と「Mario」が含まれたあらゆるサイトが表示されてしまうが、「"Super Mario"」と入力すればゲームの『スーパーマリオ』に関するサイトを見つけられるだろう。

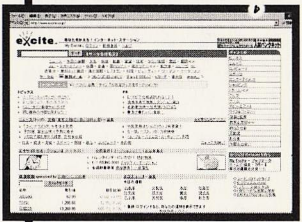
更に高度な使い方に、マイナス検索というのがある。使い方は、単語の頭に半角の「－」（マイナス）を入れるだけ。「○○ －■■」（※マイナスの前に半角スペースあり）と入力すると、「○○を含み、■■を含まないサイト」だけを検索できる。

これらの機能を使いこなせるようになれば、はっきり言って見つけられない情報はない！　と断言してもいい。特に『Google』は海外のサイトまで探してくれるので、まさにどんな情報でも…ふふふ…おっと、今日はこのくらいにしておこうか（おいおい）。

日本語のトップページが表示されなかったら、http://www.google.com/intl/ja/へ。

エキサイト

SEARCH



http://www.excite.co.jp/

他の検索サイトにはない機能がそろっていて便利なのが、この『エキサイト』。海外サイトをよくチェックする人にオススメ。

翻訳機能とサーチストリーム

後発ゆえに、『Yahoo! Japan』などと比べてややマイナーな検索サイトである『エキサイト』だが、ここには意外と便利な機能がある。

それは、海外のサイトを見る時に必須の翻訳機能だ。『エキサイト』トップページから「翻訳」のコーナーを選ぼう。

ここでは、普通のテキストを英語→日本語／日本語→英語に翻訳できる「テキスト翻訳」と、URLを入力することによってそのサイトを丸ごと翻訳してくれる「WEBページ翻訳」、日本語のキーワードで英語のサイトを検索できる「翻訳サーチ」の3つのサービスを使うことができる。これを使えば、海外のゲーム情報までチェックできるぞ。

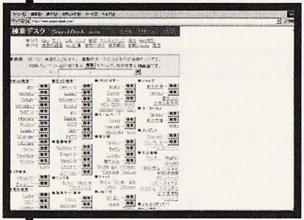
ついでにといっては何だが、『エキサイト』にはもう一つ面白い機能がある。他人がどんなキーワードで検索しているかを、電光掲示板風にリアルタイムで見ることができる「サーチストリーム」だ。これを流しっぱなしにしておくと、たまーにくっだらない変なキーワードが流れてきて大笑いできる。

えっ、それはゲームと関係ないだろうって？　まあ確かに全然関係ないけど…人生そのものを大きなゲームとたとえるなら、こういうものでしばし楽しむのも一興かな、と…（だからどうした）。

【エキサイト翻訳】
http://www.excite.co.jp/world/
【エキサイトサーチストリーム】
http://www.excite.co.jp/search_stream/

検索デスク

SEARCH



http://www.searchdesk.com/

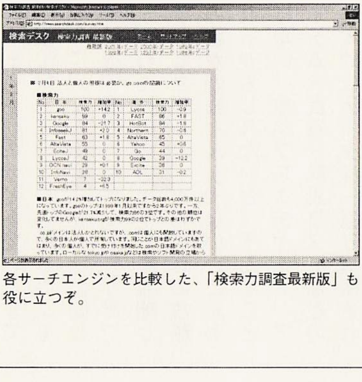
どうしても自分の探している情報が見つからない…そんな時はココ、サーチエンジンのファイナルウェポン『検索デスク』で調べよう。

あらゆるサーチエンジンを一本化

サーチエンジンで情報を探している時、どうしても情報が見つからないということもよくある話。そんな時は、別のサーチエンジンで同じキーワードを入れ、それでも見つからなければ他のサーチエンジンに…と繰り返さなければならなかった。

だが、この『検索デスク』ならそういう手間はかからない。ここの検索欄に一度キーワードを入れるだけで、複数のサーチエンジンに検索させることが可能だ。『Yahoo! Japan』『infoseek』『goo』などの国内のサーチエンジンから、『AltaVista』『Google』『HotBot』といった海外のサーチエンジンまで全て網羅されている。これで無駄な手間がかからずに済む。更にニュースの検索などもできるので、何か調べものがある時はここで調べると発見率も上がるだろう。

その他、各サーチエンジンの検索力比較なども行っており、情報に敏感な人には必要不可欠なサイトとなっている。



各サーチエンジンを比較した、「検索力調査最新版」も役に立つぞ。

Gamer's Online Solutions

攻略・情報

http://gamers-online.net/

充実した攻略フローチャートや各種データがほしい場合はここがオススメ。攻略のみならず、掲示板や懐ゲー関連のコンテンツも要注目だ。

新作ゲーム攻略ならここ！

さて、ここからは実際に筆者が見つけたゲーム攻略サイトを紹介していこう。

攻略系サイトの中でもダントツのアクセス数を誇るのが、この『Gamer's Online Solutions』だ。このサイトはゲームの攻略を手広く扱っているが、特に人気のRPG攻略に強い。『DQ』『FF』はもちろん、『テイルズ オブ エターニア』や『グランディアII』、『ペルソナ2 罪／罰』、『ウィザードリィ ディンギル』の攻略を行っている。また、『スーパーロボット大戦』シリーズや『ギレンの野望』などのSLGもある。1月中旬の時点での攻略ソフト数は、なんと60本弱。一つのサイトでここまで手広く扱っているのも珍しい（ちなみに、『DQ』と『FF』に関しては、独立運営の別サイトがある）。

これだけの数のゲームを攻略しているとなると、それぞれの攻略内容が適当なんじゃないかと思われるかもしれないが、そんなことはない。攻略フローチャート、アイテム・武器・防具リストなどの基本的なデータは一通り網羅されており、ここを利用すればまさしく攻略本いらず。

どうして個人運営のサイトでそこまで攻略できるのか…？　と筆者は初めて見た時に疑問を持ったのだが、なんと仲間同士で「GOM」という攻略チームを組んで、役割分担しつつ攻略に当たっているらしい。うーむ…それじゃあまるで、ゲームの攻略本を作ってる

出版社や編集プロダクションみたいじゃないか（笑）。

「週刊？ゴム通」って…何？

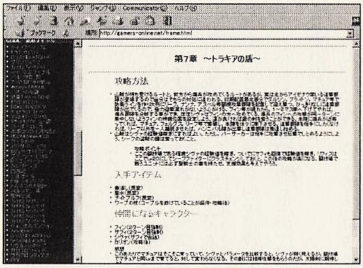
このサイトの見所は、ゲームの攻略だけに限らない。このサイトではゲームのタイトルごとにコンテンツが分けられているのだが、それぞれにそのゲームに関する掲示板がついている。ゲームで詰まった時にはここで質問することもできるし、ファン同士での語らいにも使える。また、トップページから利用できる掲示板もあり、なかなか至れり尽くせりな感じだ。

基本的にこのサイトは攻略がメインだが、意外な充実を見せているのがオールドゲームのコーナー。「心に残る作品」の投票やレビュー投稿コーナー、懐ゲー掲示板などあるが、思わず笑ってしまったのが「週刊？ゴム通」。

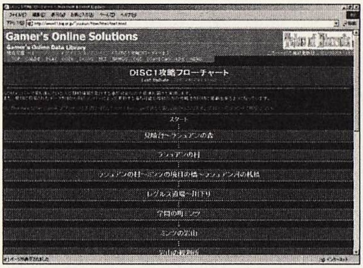
どっかで見たようなコーナー名だな、と思いながら見てみると…おおっ、これはク○スレビュー!?でも、扱ってるソフトが…『忍者じゃじゃ丸くん』と『フロントライン』だった。

「最後に基地を手榴弾で撃つのですが、これをしらずに永遠に戦車で戦ってたのは実は私です」

いや、それはいいんだけど、何で『フロントライン』なのか説明してくれ。しかも他の号では『怒』や『いっき』や『スペランカー』だったりするし…。うーむ、攻略だけかと思ったが、これはなかなか侮れないゲームサイトだ…。

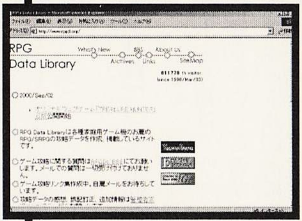


左のフレームからコンテンツを選ぼう。



『テイルズ・オブ・エターニア』の攻略フローチャート。わかりやすい。

RPG Data Library



攻略・情報

http://www.rpgdl.org/

「データライブラリ」の名前に違わぬ情報量。スーファミRPGの攻略もたくさん用意されているので、旧作ファンならここは押さえておこう。

旧作の情報が知りたい！

最近のゲームで遊んでいる時は、情報に困ることなんてほとんどない。雑誌も攻略本も書店にたくさん並んでいるし、同じソフトで遊んでいる友人からも情報が入るし、ネットで攻略情報を手に入れるのも簡単だ。

困るのは、やはり旧作で遊んでいて行き詰まった時だろう。雑誌に載ってるわけがないし、攻略本だってとっくの昔に絶版だ。昔プレイしたことがある人だって、今はもうとっくに忘れてる。

そんな時こそ、ネットが力を発揮するのだ。

というわけで、『RPG Data Library』を紹介しよう。ここは名前の通り、RPGの攻略情報を一堂に集めた図書館のようになっている。

攻略で扱っているゲームは『サガフロンティア』『テイルズオブデスティニー』『ブレスオブファイアⅢ』など、プレステのゲームばかり…というわけではない。この素晴らしいところは、スーパーファミコンの名作RPGを数多くフォローしているところだ。例えば、『エストポリス伝記』『天地創造』『ファイアーエムブレム　聖戦の系譜』『タクティクスオウガ』『ヘラクレスの栄光Ⅲ』…ああ、思い出の名作の数々が走馬灯のように…。

ゲームショップに行くと、ついついワゴンセールの中にある激安スーファミソフトを買っちゃうような人ならば、このサイトをブックマークしておいて損はない。

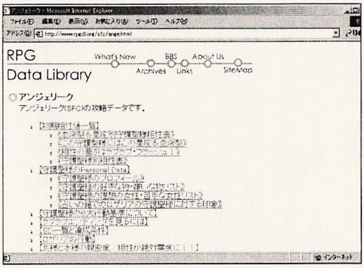
このサイトの図書館っぷりを更に見せつけてくれるのが、アーカイブファイルだ。それぞれのゲーム攻略のHTMLファイルを全てZIP形式で圧縮してアーカイブ化し、ダウンロードできるようにしてある。

　ところで、「ZIPって何？」「アーカイブって何？」と思ったそこのあなた、そういう時はすぐにサーチエンジンで調べよう。

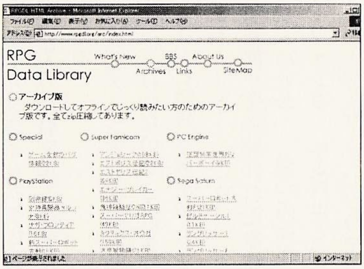
『エストポリス伝記Ⅲ』の応援ページもあったりする

　その他、ゲーム攻略以外のコンテンツを紹介しよう。まずはオリジナルウェブゲーム『トレジャーハンター』。簡単に言うと、ネット上での宝探しゲーム。1月中旬現在ではまだβ版だが、これからの発展が期待できる。

　それとも一つ注目したいのが、「エストポリス伝記Ⅲ応援ページ」。『エストポリス伝記』って『Ⅱ』まででしか出てないはずじゃ…と思ったあなたはなかなかRPG通。実は『Ⅲ』が発売されるという話が98年ごろにあったのだが、事情によりお蔵入りしてしまっていたのだ。そこで、制作会社の皆さんを励まし、『エストポリス伝記』のユーザー認知度を上げるために応援しよう！　というのがこのページのコンセプト。泣かせるお話じゃぁございませんか…（ハンカチで涙をぬぐいながら）。RPGファンの皆さん、ここはちょっと注目しておきましょう。

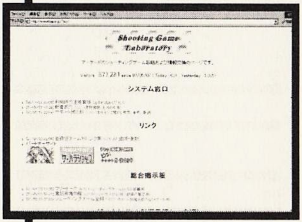


各攻略は、細かく項目別に分かれているぞ。



アーカイブ版をダウンロードすれば、電話代を気にしなくてもよくなる。

Shooting Game Laboratory



攻略・情報

http://www4.big.or.jp/~hor/

最近のゲーム雑誌はシューティングの情報が少なくて嘆かわしい！　もっとシューティングの情報がほしいぜ…と常日頃思っている人向け。

STG野郎必見！

全国1000万のシューティングゲームファンの皆様！　お待たせしました…って、シューティング野郎は1000万人もいないか。チッ。

というわけで、『Shooting Game Laboratory』を紹介しよう。ここはシューティングゲームの攻略、及び掲示板での交流がメインのサイトで、名うてのシューターやシューティングファンが集まる梁山泊と化している（いや、ちょっと違うかな…）。

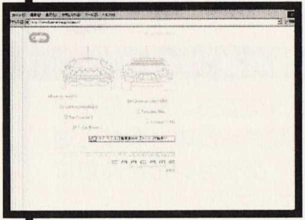
攻略タイトルは『エスプレイド』『Gダライアス』『ストライカーズ1945Ⅱ』『怒首領蜂』『アームドポリス　バトライダー』『雷電ファイターズJET』など、やや古めのものしかないのが残念だが、「ゲームタイトル別掲示板」では最新作についての情報交換も頻繁に行われている。

攻略メインだけに読み物的コンテンツは少ないが、それを補うのがちょっと特殊な掲示板「どっちにしまショー」。

■質問：突如開かれた無差別レーザーバトル！　勝つのはどれだ!?
①ワインダーに定評ある、ビッグバイパーレーザー！（『グラディウス』）
②地形貫通能力があるウェーブレーザー！（『ダライアス』）
③命中率100%、ロックオンレーザー！（『レイフォース』）

…一部の人にしかわからんネタだ。これを見て「俺だったら『雷電Ⅱ』のプラズマ誘導レーザーかなぁ」とうかつにも考えてしまうような人ならば、このサイトの濃さにもついていけるだろう。

CarGame



攻略・情報

http://www5.airnet.ne.jp/wipeout/

ゲーマー勢力図の中では今一つ勢いの弱いレースゲームだが、熱心にタイムアタックを開催しているサイトもあるぞ。

100分の1秒に こだわるレースゲーマーへ

ファンの数は多いのに、なぜかそれほど攻略サイトやファンサイトが多くない不思議なジャンルがある。それがレースゲームだ。『グランツーリスモ』なんて200万本も売れてるのになぜ…？　と思うかもしれないが、素人が実際にコース図を作って攻略するのはなかなか大変だし、また「ストーリー」といった要素に乏しいレースゲームでは、RPGや格闘ゲームなどと比べてファンサイトができにくいのも仕方ない。

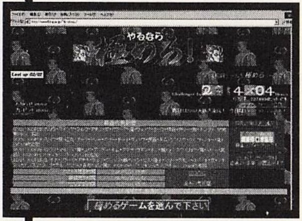
が、探してみればあるところにはある。今回発見したのが、ここ『CarGame』。扱っているタイトルは『グランツーリスモ2』『リッジレーサーV』『コリン・マクレーザ・ラリー02』の3タイトル。『コリン・マクレー』を持ってくるとは、なかなか通好みな渋い選択だ…。

このサイトでは基本的に攻略は扱っていないが、『グランツーリスモ2』と『コリン・マクレーザ・ラリー02』では参加型のタイムアタックが行われている。『リッジレーサーV』に関しては裏技・バグ技のレポートが行われており、「VSモードでブーストを利用すると時速500キロを越えられる」「ベイサイドラインで飛んでくるジャンボ機は、着陸する前に空中で消えてしまう」といった情報が寄せられている（役に立つんだか立たないんだか…）。

その他、『グランツーリスモ2』のリプレイデータなどもあり、充実した内容となっている。

やるなら極めろ！

攻略・情報



http://www5.big.or.jp/~tk-skruu/

何年ゲームやってても、時々悩んでしまうのが格闘ゲームの必殺技と連続技コマンド。ゲーセンに行く前にここで予習しておこう。

技に悩んだら訪ねよう

格闘ゲームをやっていて何が一番困るかというと、敵に勝てないとか対戦で負けるという以前に、必殺技のコマンド入力がわからないこと。マニュアルに全ての技表が付いていれば何の問題もないけど、一部のコマンドしか載せてないのが時々あって困りもの。これはもしや…「上上下下左右左右BA」とかテキトーにコマンドを入力して、自分自身で新たな技を編み出せというメーカーからの挑戦なのかッ！（違う）。

そんな場合もネットに頼ろう。『やるなら極めろ！』は格闘ゲームの攻略サイト。特にSNKの格闘ゲーム重視で、『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』や『餓狼MARK OF THE WOLVES』のコンテンツがある。カプコン系では『マーヴル VS. カプコン2』と『カプコン VS. SNK』の2つ。

各コンテンツには技表や攻略法が掲載されており、連続技やバグ技まで網羅されている。

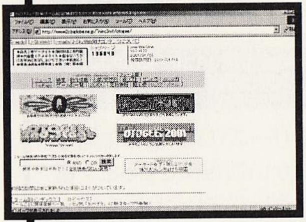
これらの表を見る時には、独特の表記法があるので注意しよう。例えば、おなじみの波動拳コマンド「下・右下・右・パンチボタン」ならこうなる。

「236P」

これは、普通のパソコンでは右下などの斜めの矢印が表示できないため。数字と方向はキーボードのテンキーに対応している。これは他の格闘ゲームサイトでもよく採用されている表記なので、「なんじゃこの数値の羅列は！」とか言ってないで覚えておこう。特に新作が出た直後はチェックだ。

おとげえ。－音楽ゲーム総合情報サイト－

攻略・情報



http://www2c.biglobe.ne.jp/~ninc3nif/otogee/

コナミ『BEMANI』シリーズの情報をいち早く仕入れたい人向け。最新ニュースや曲リストがそろってるぞ。

ひたすらラインナップが増える一方のコナミの音ゲーシリーズ。どれも2ndMIXくらいまではやるんだけど、その後は曲数も増えるし難度も高くなるしで、あまり手を出さなくなってしまう…なんてことはないだろうか（若者だとそういうこともないんだろうけど、歳を食ってるとね…）。

　そんな時はやはり事前の情報収集が大事。「この曲がオススメ」「あの曲は難しすぎ」なんて情報を頭の片隅にとどめておくだけでも、ちょっとはやってみようかなという気になってくる。

　そこで、音ゲー情報チェックにいいサイトがこの『おとげえ。』。扱っているタイトルは、ずばり音ゲーのみ。『ビートマニア』『ダンスダンスレボリューション』『ドラムマニア』『ギターフリークス』『キーボードマニア』『ポップンミュージック』など。

　ちなみに、コナミ以外にも『パカパカパッション』や『クラッキンDJ』の曲リストもあり。『オトッキー』はなかったけど（あったら怖い）。

　ここは攻略というよりも情報提供が主なコンテンツとなっている。楽譜の掲載はないが、その分それぞれの曲リストや隠し要素はしっかりとフォローされている。また、発売前（アーケード稼動前）のものに関しても、随時最新ニュースを掲載してくれるので、情報チェックにはもってこいだ。

　また、「特集」ではプレイの雑感なども書かれているので、参考にしてみてはどうだろう。

7-DQ7 いっしょにTALK!

攻略・情報

http://www.eurus.dti.ne.jp/~diodio/7dq/7dq.html

超有名RPGシリーズ『DQⅦ』の攻略ならここだ! 細かい情報までもらさず書かれているぞ。迷いが生じたら行くべし。

『DQⅦ』情報を求めてさまよう旅人よ…

皆さん、2000年の夏は何をしていましたか。『DQⅦ』ですか。それとも『FFⅨ』ですか。あるいはひねくれて『レンタヒーローNo.1』でもやってましたか。筆者はその頃忙しかったので、何もやってません。

で、正月の暇な時になってから『DQⅦ』やろうかなぁ〜、なんて考えてたんですけどね…始めてから数時間でいきなり行き詰まる。「うおおー! ○○のボスはどうやって倒すんだぁ!」…こんな時に限って、手元には攻略本なし。雑誌を見ても攻略記事なし。ああ、俺は一体どうすれば…『DQⅦ』をあきらめて、『レンタヒーローNo.1』をもう一度最初からやるしかないのか…。

なーんて時こそネットでしょう。というわけで『7-DQ7 いっしょにTALK!』。

ここの攻略情報はレベルが高い。攻略フローチャートやアイテム表は当たり前で、小さなメダルの入手先なんかもバッチリ…というか…こんなの堂々と公開しちゃっていいんだろうか。まあいいか。

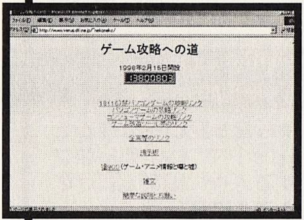
また、ここの特徴は攻略のみならず、「いっしょに〜」というだけあって参加型コンテンツが多いこと。掲示板はもちろん、投稿型のプレイ日記(小説)もあり。それを読んで共感するもよし、自分で参加するもよし。

ちなみに、この『いっしょにTALK!』グループでは『DQⅦ』以外のゲームも扱っている。左記リンクから行ってみよう。

http://ff-11.com/link.html

ゲーム攻略への道

LINK



http://www.venus.dti.ne.jp/~nekoneko/

攻略がないと非常に切実に困って困って困りまくる、18禁（15禁もあり）のゲーム攻略リンク集がここ『ゲーム攻略への道』だ。

道を辿るにゃリンク集

ゲーム攻略への道…その道は長く、果てしなく遠い…ふっ…。なんてカッコつけてつぶやいてどうする。別に長いわけでも果てしないわけでもないので安心して閲覧してほしい。

サイト名に「攻略」とついているが、このサイト自体にゲーム攻略のコンテンツがあるわけではない。攻略への道、すなわち他の攻略サイトへのリンク集がメイン。ゲームタイトル別に50音順で分類されたリンク集は、非常にシンプルで使いやすい。

そのリンク集に収められたタイトルは多岐に渡り…と言いたいところだが、少し偏りがある。というか、ぶっちゃけた話、18禁ゲームへの攻略リンクなのだ。18禁…ああ、甘美な響き…といっても画像が置いてあるわけではないので注意。あくまで攻略サイトへのリンク集だ。18禁ゲームの攻略は非常にありがたい…なんせ、18禁ゲームの中には時々えらく難しいゲームがあったりするし、行き詰まったとしても他人に聞けないという深い悩みがある（深いか？）。

その他、コンシューマーゲームの攻略リンク（割合としてはやはりギャルゲー多し）、パソコンゲームの攻略リンク、メーカーへのリンクなどがある。

もう一つ、「嘘900」というコーナーがあるのだが、ここから「ゲーム・アニメ系の情報と噂と嘘」が日々発信されている。情報サイトとして押さえておいてもいいだろう。

SEE YOU AT THA CROSSROADS

LINK

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/4697/index.html

ファミコン…今も昔も変わらぬ輝きを放つ、永遠の8ビットマシン。そんなファミコンを愛する人々に朗報。解けなかったゲームもここで探そう。

やっぱり時代はファミコンだぜぇ！　ファミコン最高任天堂最高山内社長最高！　でも64ＤＤは買わないヨ★　…というファミコンファン（そんなわけのわからないファミコンファンはいない）向け攻略リンク集。遥か古代から後生大事に四角ボタンのファミコンを使い続けている人も、最近生産中止になったとかならないとかいうＮＥＷファミコン（ＡＶ端子接続可）でゲームライフをエンジョイしている人も、すべからくチェックしておくべきサイトだ。

このサイトの最重要コンテンツは、ファミコン攻略ページ専門リンク集。ファミコンで出たソフトの攻略があるサイトならば、ジャンルを問わずリンクに加えているため、その範囲は広い（さすがにファミコンソフトを全て網羅するほどではないが…）。『アーガス』に始まり『ワルキューレの冒険』に終わる、ファミコン野郎のための正しい攻略リンク集だ。

リンク集だけではなく、このサイトにもいくつかの攻略記事がある。『ドラキュラⅡ　呪いの封印』『ラフ』『ウルトラマン倶楽部２』など…。

そういえば『ウルトラマン倶楽部２』って、飯野賢治氏がシナリオを書いていたらしいですね。って、このサイト紹介とは何の関係もありませんが。はい。

ファミコン関連の資料は年々減っていく傾向にある（というか、もうない）ので、自分の所持しているゲームの攻略をここで見つけたら、忘れず保存だ。

Weapon.org

裏技 裏

http://weapon.org/

国内最大級の裏技データベース『Weapon.org』。各種ゲームの数千もの裏技がデータベース化されている、とってもありがたいサイトだ。

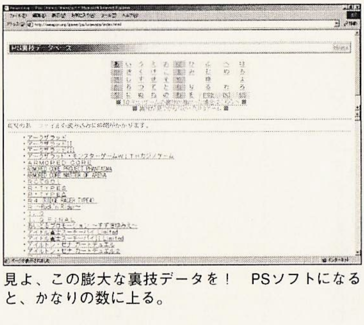
裏技に一喜一憂していた過去

裏技。懐かしい響きだ。昔は『ファミリーコンピューターマガジン』でウソテククイズとかやってたな、『水晶の龍』で野球拳とか…なんて思い出して感慨にふけるジジイゲーマーは置いとこう。

とにかく、昨今のゲーム雑誌では裏技コーナーの扱いが小さく、悲しい思いをしている人も多いのではないだろうか。裏技はゲーマーの基本中の基本。手段を選ばない勝利こそ、人に快楽を与えるのだよ…ふふふ…ふはははは
っ！

そこで必殺の裏技データベース『Weapon.org』の紹介といこう。PS、PS2、DC、SSのゲームの裏技がタイトル別で掲載されている。その数は1698タイトル、5203技！（1月中旬現在）。めくるめく技のオンパレード。裏技好きならば容赦なくチェックを加えておきたい。ただしウソテクはない。

このサイトの裏技データは、アーカイブファイルとしてダウンロードすることもできるので、手元に置いておくのもいいだろう。



見よ、この膨大な裏技データを！　PSソフトになると、かなりの数に上る。

マナーとかちょいと考える

ネットで人に質問したりするのもいいけど、そんな時はマナーも考えないといけません。説教はやだ！　という人も一応読んでみてください。

掲示板に書き込む前に！

さて、攻略サイトにはよく掲示板（ＢＢＳ）が設置されています。そこでのやり取りを見ていて、「自分も参加したい」と思うこともあるでしょう。また、どうしてもわからない攻略法などを誰かに聞きたい場合もあるでしょう。

が、その前に！

書き込みをする前に、ちょっと確認しておきたいことがあります。それは、書き込みをする時のマナーです。マナーを知らないとつまらないトラブルを引き起こしかねません。みんなに罵倒された挙句、出入り禁止なんてことになると悲しいので、ここで一つマナーを頭に入れておきましょう。

①挨拶する

「はじめまして」とか「こんにちは」とか、そんな一言でＯＫ。「おハロー」とか書くのはやめておいた方が無難です。挨拶に続いて、自分の名前を名乗るのも忘れないようにしましょう。

②です・ます調で書く

向こうはまだあなたのお友達ではないのですから、これは当たり前のことですね。

③読める文章にする

これは「小説家みたいな美文を書け！」という意味ではありません。ウィンドウズでは読めるけど、他のマシンでは読めない「機種依存文字」を使うな、という意味です。例えば、『ＤＱⅦ』のローマ数字「Ⅶ」は機種依存文字です。半角カタカナも厳禁です。

④ゲーム内容をバラさない

『ポートピア連続殺人事件』の犯人は○○だ！　なんて書いちゃ駄目です。こういうのを「ネタバレ」と呼びます。攻略の質問を受け付ける「攻略掲示板」以外では、たいていネタバレは禁止です。

⑤空気を読む

甲子園球場の阪神側スタンドで「巨人ガンバレー！」と叫んだらどうなるか…わかりますよね。『ＦＦ』ファンが集まってる掲示板で「スクウェア最低」などと書くと、とてつもなくデンジャラスな事態になります。その掲示板の傾向がよくわからない時は、しばらく参加せず見るだけに徹して空気を読むといいでしょう。

⑥答えてもらったら、礼をする

当たり前ですが、攻略法などを教えてもらった時は「ありがとう」の一言があった方がいいです。

なぜそんなにマナーを気にしなければいけないかというと、周りの参加者に不快感を与えずに、うまく有益な情報を得るため…だけではありません。

ほとんどの攻略・情報サイト（及びその掲示板）は、管理者個人の「好意」によって運営されています。そこでしょっちゅうトラブルが起きたり、「俺様に攻略法を教えろ」なんて失礼な奴が現れるようになったら…？

「なんか馬鹿馬鹿しくなってきた。こんなサイトやめよう!!」

…などと管理者がウンザリして、サイトが閉鎖になってしまうのです。実際、そんな理由で消えたサイトもたくさんありました。だからこそ、利用者のマナーが大事になるわけです。

ネット上にある情報は、誰かが手間をかけて作ったものです。掲示板で情報をくれる人は、その書き込みに自分の時間を割いているのです。それだけは忘れないようにしましょう。

A book of exciting game site

最新情報＆オフィシャル編

ネットの最大の魅力は、雑誌などに比べて格段に情報が早いこと。最新ニュースから業界内の噂まで、ネットでは何でも流れている。しかし、それを集めて回るのは思ったよりも大変な作業だ。そんな時に、手助けになるようなニュースサイト・情報サイトを紹介していこうじゃないか！

GAMESPOT JAPAN

NEWS

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

ニュースを集めるなら、ニュースの集まるサイトに行けば手っ取り早い。『GAMESPOT JAPAN』で最新ニュースをまとめてチェック！

常に情報通であれ

一昔前なら、雑誌を早売りしてくれる本屋に行ってゲーム雑誌を買えば、それで他人よりも情報の早い「情報通」を気取れたものだったが…今は雑誌よりも早くインターネットで情報が流れる時代。人々は最新情報をネットに求めるようになった。またネットから先に情報を流すサイトもここ2〜3年で急激に増えている。

そんな時代に「情報通」でいるためには、ただ漫然とネットをさまようだけではなく、ネットでの最新情報の流れを見極めなければならない。

…そこの君、「別に情報通になんかならなくていいよ」とか思ってないか？　どうせゲームマニアでいるのなら、最先端のマニアでいた方がいろいろ楽しめるよ。たぶん（あんまり自信なし）。

というわけで、ここからはゲームの最新情報・最新ニュースを集めるためのサイトの紹介だ。

最新情報を入手せよ

そんなわけで、手始めはここ、ソフトバンク・パブリッシング社が運営する『GAMESPOT JAPAN』だ。「ザ・プレイステーション」、「ドリームキャストマガジン」といったゲーム雑誌を持つ出版社だけに、情報の速報性と信頼度は確か。

このサイトは主にゲーム関連のニュースに力を入れている。ニュースは毎日トップページで更新されており、過去のニュースも98年までさかのぼって調べることがで

きる。また、ただ毎日ニュースを流すだけではなく、ゲームショウやE3の時はその日のうちに特集を組んで更新してくれるので、リアルタイムで最新情報を得ることができる。

　ニュース以外のコンテンツはというと、まず雑誌「ザ・プレイステーション」と「ドリームキャストマガジン」のコーナー。そしてパソコンゲーム、携帯ゲームのコーナーがあり、それぞれ各機種のソフトレビューや特集を行っている。小さいネタもいろいろと拾えるので、ニュースのついでに時々のぞいておこう。携帯ゲームコーナーにある「ワンダーウィッチはじめの一歩」がオススメ。その他、オリジナルキャラクターコーナー「GAグラフィックス」や、「ドリマガ」の問題（?）連載マンガ「セガのゲームは世界いちぃぃぃ！」が読める「Webセゲいち！」もある。

「gM WIRE」をオンラインで読め

　そして、忘れてはならないのが「gM WIRE」。（おそらく）最もトンガったゲーム雑誌、「gM」のことを覚えているだろうか…？　その「gM」のオンライン版、というわけである。あの濃いめの特集記事はオンラインでも健在。目ざといマニアなら要チェックだ。

このように、最新ニュースを見ることができるぞ。

ニュース以外のコンテンツにも注目。「gm WIRE」の特集記事は読み応えがある。

ファミ通.com

NEWS

http://www.famitsu.com/

『ファミ通.com』は、エンターブレインが運営している総合ゲーム・エンターテイメント情報サイトだ。大手の実力がデータに活きる。

やっぱ基本はファミ通か…?

現在、最も売れているゲーム雑誌といったら、そりゃあもう文句なく「週刊ファミ通」です。気がつけば「コン」と「信」がどっかに消えちゃってたり、気がつけば「バカ総研」のコーナーがどっかに消えちゃってたり、気がつけば「ゲーム帝国」がまだ連載中だったりしてますが、とにかくナンバーワンはファミ通なのです。

　だとすれば、「ファミ通」のサイトから情報を引っ張ってくればいいじゃねーかと思ったあなたはなかなかキレ者です。もちろん「ファミ通」のサイトもしっかりあります。それがこの『ファミ通．ｃｏｍ』。ゲーム情報はもとより、エンターテイメントの総合情報サイトとしても活用できます。

強力なクロスレビュー検索

『ファミ通．ｃｏｍ』の総合トップページを見ると、単なるゲームニュースだけではなく色々なコンテンツがあることがわかるだろう。映画・音楽情報を扱う「エンターテイメント」コーナー、ストリーミングで放送するインターネットラジオ「エビ!エビ!ミュージック」、グッズ通販の「ファミ通ブロスプラザ」、攻略本などの書籍通販「エンターブレインＷｅｂ通販」、ゲームメーカー・映画音楽関連会社へのリンク集…。

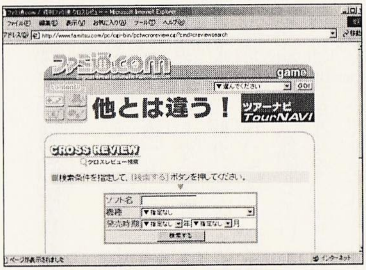
　もちろん、メインとなるのはやはりゲーム情報。「ゲーム」コーナーのトップページでは毎日ニュースが更新されており、最新情報は

常にここから手に入れることができる。ただ、このサイトが始まったのは比較的遅い時期なので、過去のニュースは2000年5月くらいまでしかさかのぼれないのがちょっと残念だ。

しかし、その代わりこのサイトには強力なデータベースが用意されている。「週刊ファミ通」本誌のクロスレビューが全てデータ化されており、それを検索することが可能なのだ。全てというのは、当然86年の「ファミ通」創刊号から最新号までということ。例えば検索欄に『グラディウス』と入力すると、ファミコン版『グラディウスII』からPS2版最新作『グラディウスIII＆IV 復活の神話』まで調べることができる（ファミコン版初代『グラディウス』は85年なので検索できないが…）。今改めてレビューを読むと、当時はこんな評価だったのかと新たな発見ができるだろう。最新作からゲーム史に残る名作まで調べられるなんて、データベースとしても読みものとしても強力すぎるぞ。

この検索機能を使うためには、『ファミ通．com』のサイトで会員登録をしなければならない。入会すると、メールマガジンがほぼ日刊で届くようになる。別に入会費を取られるわけではないので、入っておくといいだろう。

その他、連載コラムや、「ファミ通」編集者によるゲームプレイ日記などの読みものも充実しているので、毎日チェックしておこう。



クロスレビュー検索は、なにかと重宝する。

ランキングも情報が早い。

Gamelex TV

NEWS

http://www.gamelex.com/

普通とは違う刺激を求めるヒネくれたゲーマー向けの情報サイト。書き手が身体を張った記事の数々は、かつてない感動を生む…かも。

俺は真面目な記事なんか嫌だ

さて、ここまではソフトバンクに「ファミ通」と、どこに出しても恥ずかしくないまっとうな情報サイトをご紹介してきたわけだが…何というか、こう…君は心の奥底で何かを渇望していないか？ 俺には聞こえるぞ、「もっとバカな記事が読みてえええええ!!」という君の心の声が…。

うむ。わかる。わかるぞその気持ちは！　行きつくところまで行きついて頭が麻痺した末期的ゲーマーならば、もはやノーマルな記事では満足できない。だからゲームをネタにしたバカ記事をほしがる！　これは自然の摂理だ。

もしも君がそんなゲーマーだという自覚があるなら、『Gamelex TV』の門を叩くがよい…。

無謀企画満載 ゲーム情報サイト

『Gamelex TV』は、ここんとこ雨後のタケノコのように増えまくっているゲーム情報サイトの中の一つである。主なコンテンツはゲームの最新ニュースと…なんて普通の説明は、やめた。ここでは、『Gamelex TV』内で目についた記事をひたすら紹介していこう。

・ときめきふあんど。

コナミがソフト開発資金集めのために行った『ときめきメモリアル』投資信託…そこにライターが現金50万円を突っ込む！　もちろん自腹!!　…『ときメモ』に対する思いと50万円に対する思いが交錯する感動巨編（か？）。

・ポケ単&合格ボーイで大学受験

記事のサブタイトルは「早稲田に受かって広末の後輩になろう!」。…広末涼子が何より先にあって、それを無理矢理ゲームにこじつけたとしか思えない記事。そういう記事は好きだぞ。

・コスプレコマンド暗記バトル

『カプコンVS.SNK』の必殺技コマンドを、登場キャラになりきって全技暗記するという壮絶かつ意味不明な戦い。サガットの恰好をした関係者が「タイガッ! タイガッ!!」と叫びながらコマンドを暗記する様は、涙なくしては見られない。

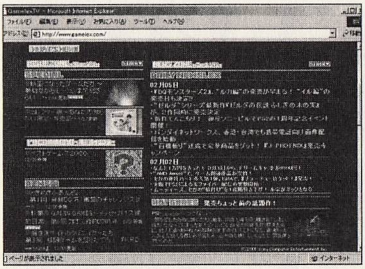
・WIZでごじゃるよ

どこかのパソコンゲーム雑誌で見たことあるような忍者増田さんが、どこかのパソコンゲーム雑誌でやってたように『ウィザードリィ』について熱く語る、どこかのパソコンゲーム雑誌で読んだことがあるような記事。

・広報さんのホッとひといき

各メーカーの美人広報と歓談しつつお食事するという、「うらやましいじゃねえかこの野郎」的企画。単なる編集部の趣味じゃないのかと疑いつつも、打ち解けた雰囲気の中で時々出る、広報さんの意外なメーカー内部ネタなどが面白いのでつい読んでしまう。

…このように、なかなかふざけた記事満載のサイトである。が、マジな時は切り口鋭い記事も書くので、ふざけているというよりも「熱いゲーム情報サイト」と言った方が正確なのだろう。普通じゃ満足できないという人ほど、このサイトがお勧めだ。


読み物系の記事の多さに注目。

「WIZでごじゃるよ」。うーん、どっかで見たような…それに忍者だし…

geisen

NEWS

http://www.geisen.com/

最新ニュース＋読者レビューで構成されたゲーム情報サイト。『geisen』のデータコアには相当なデータが蓄積されているぞ。

生の声を集めるデータベース

富士通パレックス社が運営する『geisen』は、数あるゲーム情報サイトの中でもちょっと変わった形態を取っている。

トップページを見る限りでは、普通にニュースや新作情報を流しているだけに見えるが、『geisen』の秘密は「データコア」にある。トップページにある検索欄に、自分が気になるソフトのタイトルを入れてみよう（主にPS登場以降のもの）。すると、そのソフトの紹介文が出てくる。

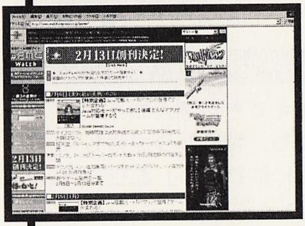
紹介文が出るだけなら普通のデータベースだが、『geisen』ではそれに加えて「100点レビュー」を見ることができる。これはプレイしたことのある読者が投票、投稿するもので、全投票の平均点を見たり、プレイヤーの感想文を読むことができる。

更に、それぞれのタイトルごとに「ゲーボー」という掲示板があり、そこでさまざまな話題を展開したり、攻略や裏技情報を読むことができる。要は攻略、ファンサイトにある掲示板と似たようなものだが、それがデータベースにあるタイトルの分だけあるのだからすごい。その数は数百を下らないだろう。もっとも、あまりにもマイナーなタイトルのゲーボーは、発言者がいなくて寂しかったりするが…。

これを上手く活用して、プレイヤーたちの生の声を集めれば、どの雑誌のレビューよりも精度の高い情報が得られるだろう。ちなみに、「100点レビュー」の投稿には会員登録が必要だ。

GAME Watch

NEWS



http://www.watch.impress.co.jp/game/

ネットの情報サイトの中でも大手のインプレスグループが立ち上げたゲーム情報総合サイト。特にハード関連で、他とは一味違うぞ。

世界最速分解記

コンピュータ雑誌やインターネット関連書籍で有名な出版社インプレスは、自社サイト上でもコンピュータ・ネット関連情報サイトを立ち上げている。その中の一つが『GAME Watch』。2000年12月にできたばかりの、新興ゲーム総合情報サイトだ。

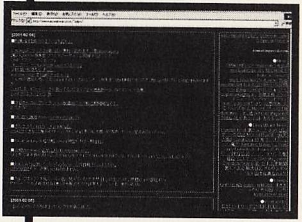
『GAME Watch』自体は新興のサイトなのだが、同じインプレスグループのコンピュータ関連情報サイト『PC Watch』などは、むしろこの世界では老舗といってもいいほど。そのノウハウがあるだけに、ニュース・情報サイトとしての潜在能力は充分にある。

構成としては最新ニュース中心なので他とあまり変わらないように見えるが、このサイトには一つ大きな特徴がある。別に『GAME Watch』が表立ってそれをウリにしているわけではなく、単に筆者が偶然気付いたのだが…。

ここの人々は、新ハードを買ってくるとすぐに分解してバラバラにしてしまうのだ。

これは『PC Watch』でもそうだったのだが、まずドリームキャストを買ってきていきなりバラす。世間がPS2フィーバーに湧いているさなかでも、ここではいきなり分解。『GAME Watch』ができてからも、やっぱりワンダースワンカラーを分解…と、「つい機械の中身を見てみたくなる」という人間の本能に忠実なのだ。うーむ、素晴らしい編集方針だ(編集者の個人的趣味のような気もするが…)。新ハードが出た直後は、まず真っ先にここを読もう。

sawadaspecial.com



NEWS

http://sawadaspecial.com

このところ増えてきた個人ニュースサイトの中でも、特に偏りが激しくて「わかる人にはわかる」面白さを持っているサイトだ。

個人ニュースサイトの隆盛

ここ2年ほどの間に、個人が運営するニュースサイトが増えてきた。ニュースというと、通信社や新聞社や出版社のサイトが流すものだと普通は思うだろう。だが、今は個人がニュースを流すのだ。

といっても、別に個人ニュースサイト管理者が直接何かを取材して、自分で記事を書いているというわけではない。他のニュースサイトへのリンクを張り、そこにコメントを加えるだけでしかない。

にもかかわらず、個人ニュースサイトは大きなアクセス数を集めている。それはなぜかというと、ネットには無駄な情報があまりにも多すぎるからだ。

例えば、我々はゲーマーだから、ゲーム以外の情報なんてさほど必要ない。それが更に「RPGファン」だとしたら、シューティングやレースゲームの情報さえも必要ないことになる。そこに「RPGファンが運営するニュースサイト」があったら…? RPG関連のニュースが一度に見られて楽になる、というわけだ。

また、普通のニュースサイトが取り上げないような小ネタを拾ってくれるのも、個人ニュースサイトの特徴だ。つまり個人ニュースサイトというのは、いわばネットに流れる情報を集めて取捨選択してくれるエージェントのようなものなのだ。趣味嗜好の偏り方が自分と近いニュースサイトを見つけられれば、それだけ自分も面白い情報を得られるというわけだ。

偏れば偏るほど面白いの法則

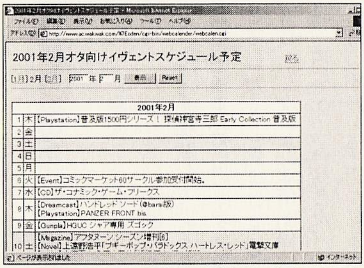
そんなわけで、偏りの激しいオタク系ゲームニュースサイト『sawadaspecial.com』を紹介しよう。

サワダ…というのは、別に管理人の本名ではない。『ストリートファイター リアルバトル オンフィルム』という不気味な実写版『ストⅡ』に出てきたキャプテン・サワダのこと。この時点で意味がわからない人は、もうちょっと薄いニュースサイトを探したほうがいいかも…。

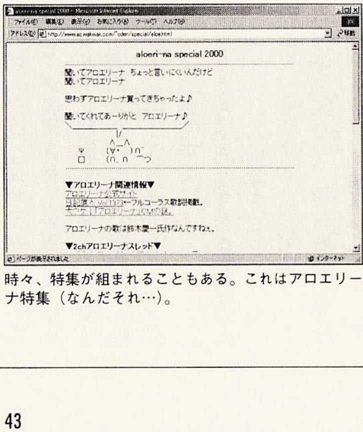
ここの管理人がどういうニュースをセレクトしてくるかというと、まずガンプラ（ガンダムのプラモね）、映画「シベリア超特急」、ゲーム会社倒産情報、十勝花子関連ニュース、DVDゲーム機nuon、「ゴルゴ13」ゲーム化情報、NHK「プロジェクトX」…広いんだか狭いんだか全くわからない、いや、むしろ笑いを取りに来てるセレクトである。

もちろん、役に立つゲームニュースや時事ネタなども押さえられているのだが、ニュースのうち5つに一つくらいはオタク濃度256％なネタ。おそらく、ついて行ける人と行けない人がくっきりと分かれるだろう。

しかし、だからこそ個人ニュースサイトは面白いのだ。ネットには「偏れば偏るほど面白い」という法則がある。多数に媚びるよりも、わかる人にはわかる情報を、



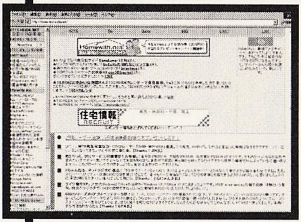
オタ向けイベントスケジュール表なんかもあったりする。



時々、特集が組まれることもある。これはアロエリーナ特集（なんだそれ…）。

TECHSIDE.NET

NEWS



http://www.techside.net/

ニュースサイトとしてのネタだけではなく、広く情報を集めるのに便利な機能がつまったサイト、それが『TECHSIDE.NET』だ。

情報集めのための情報

数ある個人ニュースサイトの中でも、かなり広い範囲にわたってニュースを掲載しているのがこの『TECHSIDE.NET』。ゲーム関連だけではなく、例えばPCパーツ、ADSLなどの通信関係、携帯電話、海外ゲームなどなど、ネットにどっぷりと浸かってるヘビーユーザーが必要としている情報を逐一更新してくれる。

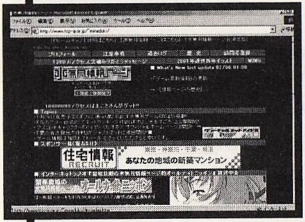
この『TECHSIDE.NET』で注目しておきたいのが、画面左側のフレームである。ぱっと見はただのフレームに見えるが、このフレームがリンク集やサーチエンジン集の役割を果たしてくれる。

まず、このサイトに入ったばかりの状態だと、左のフレームには他の個人ニュースサイトなどへのリンクが表示されている。それらのサイトに移動してもこのフレームは消滅しないので、連続して他の個人ニュースサイトをチェックすることが可能だ。

フレーム上部に並んでいる「1」「2」…という数字をクリックしてみよう。そうすると左側のフレーム内容が変わり、朝日新聞や産経新聞、『ファミ通．ｃｏｍ』や『GAMESPOT』などの公的ニュースサイトへのリンク集になる。更にフレームを切り換えていくと、ゲーム攻略サイトへのリンク集やサーチエンジン集などに変わっていく。つまり、情報集めをするのに便利な情報がここにつまっているのだ。ここをスタート地点にすれば、かなり広く情報を集めることができるようになるだろう。

水無月情報ページ

NEWS



http://www.tcp-ip.or.jp/~minaduki/

オフィシャルサイトよりも速い情報が入手できるかも知れないゲーマー必見のニュースサイト。たまに噂も流れます。

最新ゲーム情報オンリー！

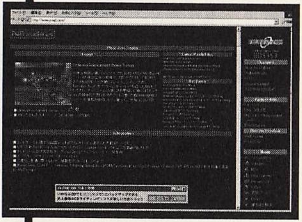
コンピュータ関連の情報なんかはいらないから、とにかくゲームの最新情報だけをチェックしたい！ という人に最適なのが、この『水無月情報ページ』だ。ここの「水無月ゲーム最新情報」のコーナーでは、ゲームに関するニュースだけを取り扱っている。

『水無月情報ページ』のゲーム情報では、いわゆるメーカー公式情報だけではなく、「噂話」の類も時々掲載される。この噂話は読者からの投稿によるもので、他のニュースサイトよりも1～2日ほど情報が早い場合がある（おそらく内部情報や、ゲームショップ向けのメーカーリリースなどからの情報だと推測される）。

もちろん、噂話は単なる噂話でしかなかった、なんて場合もあるので、利用者はそのことをよく覚えておく必要があるだろう。情報ページに掲載されているネタのうち、メーカーからの公式発表などで確認されたものには「★」マークがつくので、マークのついていない情報に関しては自分自身の責任で真偽を判断しよう（デマを言いふらして恥ずかしい思いをするのは自分なので）。

更にディープな情報に迫りたいという人は、「水無月ゲーム掲示板」のコーナーに行ってみよう。ここではディープなゲーマー同士の情報交換が行われている。参加者のテンションが高いので、内部情報から噂や憶測もまじった熱い話が聞けるだろう（ただし、過度な論争は禁止されており、論争用の掲示板が別にある）。

Ping=Zero



NEWS

http://www.ping0.com/

オンラインゲーム（ネットゲー）ファンならば知ってて当然？　オンラインゲーム情報は『Ping=Zero』でゲットだ。

ネットゲーに血道を上げろ！

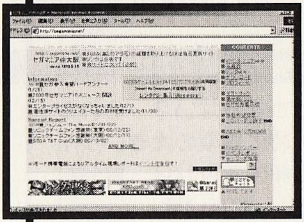
死ぬほど面白いにもかかわらず、なぜかさほど盛り上がらないジャンルがある。それがオンラインゲームだ。『ディアブロ』や『ウルティマオンライン』といった有名オンラインゲームも、海外に比べたらまだまだ火がついていない。

　なぜ日本で流行らないかというと、通信環境がどうのこうのという話もあるが、やはり大きな問題として「言語」と「情報不足」が挙げられる。ほとんどのオンラインゲームは海外産なので、ゲーム中の言語もやはり英語だ。また、ゲームのプレイは手順を覚えてしまえば何とかなるものの、ソフトのバージョンアップ情報なども全て海外サイトから発信されるため、英語のわからない人にはなかなか遊ぶのがつらい。

　そこで手助けとなるのが、オンラインゲーム専門情報サイト『Ping=Zero』。オンラインゲームに興味がある人、また実際プレイしている人には強力な味方となってくれるだろう。

　このサイトでは、海外でのオンラインゲーム関連のニュースを扱っている。新作情報、デモ版の配布、バージョンアップやルールの変更、パッチファイルの配布といった情報は一通り押さえられる。記事の一つ一つに丁寧な解説がついているので親切だ。『ファンタシースターオンライン』など、これからは日本でもオンラインゲーム流行の兆しが見えるので、ますますこのサイトの重要性が増してくるだろう。

セガマニア@大阪



NEWS

http://segamania.net/

俺はセガが好きだ！　他機種の情報なんて胸糞悪くなるだけだからいらないぜ！　という重度のセガマニアなら、きっと楽しめるかも（？）。

セガファン（20代以上）は喜べ

我々が生きている世界の陰で、深い業を背負った孤独な旅人がいることをあなたは知っているだろうか。さまよえるゲーマー、セガマニア…。セガのゲームを愛し、セガのハードを愛し、もしかしたらゲームよりもセガという会社そのものを愛してしまっている、というくらい業の深い人々…そう、21世紀になったというのに「メガドラの『マイケルジャクソンズムーンウォーカー』は最高だぜ！」などと血迷った発言をしているそこの君！　君のことだよ!!『セガマニア@大阪』は、そんなセガマニアたちのためのニュースサイトである。もちろん、流すニュースは全てセガ関連。ドリームキャストの最新ゲーム情報からセガの株価まで、温かい目でセガを見守る素敵サイトだ。

ニュースだけではなく、「イベントマニア」のコーナーではセガ関連イベントがスケジュール表になっており、イベント襲撃に便利。「写真館」のコーナーでは、気合のメガタワー（メガドラ周辺機器を組み合せたタワー）写真、108枚の『惑星ウッドストック　ファンキー・ホラー・バンド』で作ったベッドの写真、セガ関係者サイン入りマイカード（Ｈuカードじゃないぞ）写真などが展示されている。また、セガマニア期待の（というか、セガマニア以外は誰も期待してない）『セガガガ』の掲示板も設置されている。20代以上のセガ人ならば、このサイトをヘビーチェックするのがもはや義務であろう。

セガ エンターテイメントユニバース

MAKER

http://www.sega.co.jp/

企業サイトはつまらない？　それも今は昔の話。特に規模の大きいサイトほど、奥の奥まで探せば、意外な発見があるかもしれないぞ。

隠れているものを見つけろ！

情報の正確さ、という点ではメーカーのオフィシャルサイトにかなうわけがない（そりゃ自分で作ってるゲームのウソ情報なんて載せんわな）。ゲーム情報通を自称するのならば、メーカーサイトの情報は常に監視下においておかなければならない。

「でもメーカーのサイトなんて、しょせんクソ面白くもない会社案内と社長の挨拶（顔写真付き）と申し訳程度の商品紹介があるだけだろぉー？　そんなもん見るだけ無駄だぜベイブ！」

…なんてことを3〜4年前には思っていたんだが（現にそういうサイトばっかりだったんだよね）、最近はそうでもない。イカすコンテンツを持った企業も現れている。

例えば、この『セガ エンターテイメントユニバース』。一見すると、セガのアーケードゲームやドリームキャストの情報があるだけに見えるが、奥の奥まで分け入ってみると時々変なものを発見してしまう。

例えば、『ダイナマイト刑事』紹介ページにあった「ダイナマイトこぼればなし」より引用。

セールスマンA「勘弁してくださいよこの名前。お客さん（オペレーター）に売る時、恥ずかしすぎますよ。こんなに恥ずかしい名前、『ずんずん教の野望』以来ですよ。伝票に商品名書く我々の身にもなってくださいよ。本当、もう、名前変えてくださいよ」

以下に挙げるのは名称決定の際、

最終選考に残ったものです。最も適当と思われる名称を一つ選びなさい。

1．摩天楼の狼（まてんろうのおおかみ）
2．拳獣（けんじゅう）
3．ダイナマイト刑事（だいなまいとでか）

平成8年度セガ某研究開発部セールスマンA「……ダイナマイト刑事でいいです」（涙目）

実話だ。

おおっ、素晴らしい！ こんな危険な内部ネタはどこの雑誌にも載ってない！（くだらなすぎて載せられないのかもしれないが）

ちなみに、『ダイナマイト刑事2』のサイトにはパスワードを入れないと見られないコンテンツがあるが（ゲーム中にパスワードが表示されていたらしい）、そんなもんは『Google』で「ダイナマイト刑事2 パスワード」と検索…ゲフンゲフン。今のは忘れてくれ。

このように、意外なネタを拾うことができるのがメーカーサイトの醍醐味である。他にも『レンタヒーローNo.1』ネタで盛り上がる「レンタの魂」とか、「セガ全サーバー内で2番目にヤバイページ」と目される「NAOMIの小部屋」など、マニアでも知らない隠し部屋のようなページが目白押しだ。

これからはちょっとしたダンジョン探検のような気持ちで、メーカーサイトを楽しもう。

【ダイナマイト刑事2】
http://www.sega.co.jp/deka2/
【ダイナマイト刑事】
http://www.sega.co.jp/sega/arcade/video/table/deka/
【ダイナマイト刑事（SS）】
http://www.sega.co.jp/sega/dynamite/deka/
【レンタの魂】
http://www.sega.co.jp/rentahero/
【NAOMIの小部屋】
http://www.sega.co.jp/sega/arcade/naomi/main/kobeya.html

『ダイナマイト刑事2』のページ。「刑事の素」って何だろう？

アルファシステムHP

MAKER

http://www.alfasystem.co.jp/

通好みな作品を輩出しつづけている開発会社アルファ・システムのサイト。『ガンパレード・マーチ』ファンは必見だ！

『ガンパレ』って知ってる?

大手メーカーのサイトは、いかにも企業然としていて面白みに欠ける所があるのだが、小さな開発メーカーの場合はそうでもない。社員自らが手作りでコンテンツを作っていて、アットホームな感じで楽しめるところも少なくない。

アルファ・システムは、最近とみに注目度の上がったゲーム開発会社である。ソニー・コンピュータ・エンタテインメントから発売された『ガンパレード・マーチ』というゲームをご存知だろうか？宣伝広告などがほとんどなかったにもかかわらず、口コミで面白さが広まり評判となった名作ゲームだ。そのゲームの開発元が、アルファ・システムである。他にも、『俺の屍を越えてゆけ』『暴れん坊プリンセス』『リンダキューブ』といった作品に関わっている（こうして見てみると、どれも「隠れた名作」なんだよな…）。

このサイトは、ただの会社案内ではない。ここの注目コンテンツは何といっても「ガンパレード・マーチ外伝」のコーナー。これはその名の通り、『ガンパレ』を題材にしたオンライン小説で、定期的に更新されている。ファンが好きになったゲームを下敷きに小説を書く、というのはありがちな話だが、開発元自らがやるのも珍しい。これも口コミでじわじわゲームを広めるためのファンサービスの一環だろうか。その他にも、同社の開発者の手による小説などがあるので、『ガンパレ』にハマった人は読みに行ってみよう。

アイレムホームページ

MAKER

http://www.irem.co.jp/

『R・TYPE⊿』などが好評の、アイレムソフトウェアエンジニアリングのサイト。アイレムの過去を知るファミコン世代なら一度は見よう。

往年のファンは泣け!

アイレム。80年代からゲーセンに通っているようなヘビーなゲーマーならば、その名を知らぬわけがない。『R・TYPE』『イメージファイト』『アンダーカバーコップス』『海底大戦争』…どれも我々の心を熱くさせてくれた、古き日のよき思い出である。

だが、90年代前半、アイレムからの音信がぷつりと途絶えた…。ゲーマーたちは大いに嘆き、悲しみの声で天は裂け、その涙で地は割れたという(「アーケードメーカー興亡史」民明書房刊)。

だが、彼らは生きていた! アイレムソフトウェアエンジニアリングとして奇跡の復活を遂げ、PSにて『R・TYPES』『R・TYPE⊿』『カートンくん』などを発表したのだ。ブラヴォー!

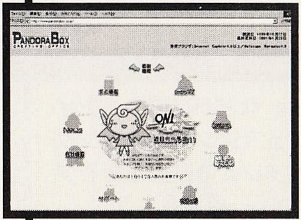
というわけで、サクッとアイレムのサイトを紹介しよう。アイレムといえばやはり『R・TYPE』。もちろん『R・TYPE』関連の設定資料、壁紙、効果音データなどをダウンロードできる。

が、それだけがこのサイトの本領ではない! アイレムっつったら忘れちゃーならんゲームが一つあるだろ。そう、アレだよアレ、『スペランカー』。「ふるさと4コマ小唄」のコーナーにて大好評不定期連載中の青春即死学園ドラマ「スペランカー先生」は、親を売ってでも見ておけ!

それともう一つ、アイレムの「やっちまった」ソフト『激写ボーイ』の続編がPS2でスタンバイしていることも忘れるな! 全て要チェックだ。アイレム万歳!!

パンドラボックス

MAKER



http://www.pandorabox.co.jp/index.html

1980円という挑戦的な価格で、良質なゲームをリリースし続けるパンドラボックス。その裏側にある熱い思いを、ここで確かめてみよう。

低価格ソフトという挑戦

古くからのコンピュータRPGファンならば、飯島健男氏のことは知っているだろう。『ラストハルマゲドン』『BURAI』などのシナリオを書いた人だ。その飯島健男氏の会社が、パンドラボックスである。ファミコンの『マイライフマイラブ』、ゲームボーイの『鬼忍降魔録ONI』、プレステの『蒼天の白き神の座』などの開発実績を持っている。

パンドラボックスはここ1年ほどの間、『パンドラマックスシリーズ』という1980円の低価格ソフトにチャレンジしている。低価格ソフトといっても、麻雀や将棋ではなく、オリジナルのRPGやアドベンチャーゲームだ。シリーズ第1弾『ドラゴンナイツ・グロリアス』は、その価格以上の面白さで好評を得ている。

さて、このサイトで要チェックの読み物は、何といっても「飯島健男の駄文日記」。ありがちな開発者日記のコーナーではない。読んでみるとわかるが、徒然と綴られた日記の中に時折混ざる、経営者としての苦悩や作家としてのあり方への疑問などが面白い(と言っては失礼かもしれないが…)。1980円のオリジナルソフト、という挑戦をしている飯島健男氏が綴る日記だからこそ、かいまみえるゲームに対する思いがここにある…と言ったら言い過ぎだろうか。『パンドラマックスシリーズ』はまだまだリリース予定があり、新作『ONI零~復活~』が現在開発中となっている。ソフトともども、このサイトには注目だ。

彩京ホームページ

MAKER

http://www.psikyo.co.jp/

アーケードのシューティングゲームの雄、彩京が送る「娘。」とは一体何なのか？　謎が謎を呼ぶ謎コンテンツを読んで悩め。

謎組織「彩京」のすべて

彩京といえば『ストライカーズ1999』や『ガンバード2』などの熱いシューティング！…という認識を筆者は持っているのだが、いきなり脱衣麻雀を出したり、PS2で『いくぜ！温泉卓球!!』という卓球ゲームを出したりするので、時々この会社のことがよくわからなくなることがある。

というわけで、そんなよくわからない会社のサイト『彩京ホームページ』のご紹介。普通に配置された「新作紹介」「会社概要」などのコーナーの中で、一つだけ「広報娘。」の文字が浮いている。

娘？　何だろう、銀座カンカン娘とかの類だろうか（違うだろ）。

見てみると、彩京の広報サカモトさんが毎日更新している日記のようなものらしい。「ふーん、広報さんってこんなお仕事してるんだ」という内容では全然なく、何てことない日常や謎の社内アンケートが綴られている。

時々、サカモトさん以外に「デザイナ小娘」さんが謎の合成写真（F-117ステルス戦闘機にまたがるデザイナ小娘さん、とか）と共に登場する。また、広報野郎（上司らしい）による「今週の占い」が挿入されることもあり。

魚座：さかりのついたタイガージェットシン（大富豪）に注意。

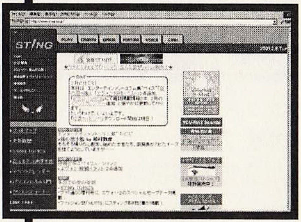
射手座：「佐川急便」と「触ったらチクピン」は似ているね。

獅子座：本当に「ひでぶ！」と言って死んだキャラって誰ですか？

…読めば読むほど、彩京という会社組織がわからなくなる…。

STING

MAKER



http://www.sting.co.jp/

ゲームメーカーのサイトという枠にとらわれず、ユーザーを楽しませるエンターテイメントサイトを作っているのが、この『STING』だ。

メーカーサイト？エンターテイメントサイト？

スティングは『バロック　歪んだ妄想』や『神機世界エヴォリューション』といった個性的なゲームの開発元である。『STING』は、そのスティングのWEBサイト…のようで、ちょっと違う。メーカーサイトにしては、コンテンツの数がやけに多い。

『STING』は大きく6つのエリアに分けられている。まずはスティング制作のゲーム情報がある「ゲームガーデン」。なぜかスティングとは関係ない、XBOX情報コーナーとファミコン情報コーナーがあるのが気になる。

「プレイガーデン」では、メールを使ったコミュニケーションゲーム『eMotion e-Mail』への登録ができる。これはもちろん、スティングが制作したもの。

そして「クリエイトガーデン」では、ゲーム制作者（もちろん他社の方）へのインタビューを掲載している。「ボイスガーデン」では様々なクリエイター（ゲーム業界に限らず）の方のコラムが連載されており、情報サイトっぽい作りになっている。「リンクガーデン」はそのままリンク集である。

そして、最もメーカーサイトらしからぬエリアが「フォーチュンガーデン」。「占いネコのごきげんうかがい」では、「明日の運勢！　ぴょんぴょん跳ねて吉」と占ってもらえる。もはやゲームサイトでさえないような気がするが、こんなエンターテイメントサイトを作っているゲーム会社が一つくらいあっても、悪くないかもしれない。

セガ好き野郎のページ

MAKER

http://www.ecole.co.jp/

バカゲー界の超メジャーゲーム『デスクリムゾン』を作ったエコールの公式サイト、だったのだが…突然変わってしまった！　その真意は？

DC撤退報道の日から…

エコールソフトウェア…あの『デスクリムゾン』で名を馳せた超有名なメーカーである。筆者は「メーカーサイトのシメはここしかないな」と思い、一月の半ばに原稿を書き上げた…が、しかし…

1月24日、日経新聞朝刊一面に驚くべき記事が載った。

「セガ、3月でDC生産中止」

セガが家庭用ハードから撤退！突然の発表に衝撃が走る。この報道は業界中で話題となり、さまざまな噂や憶測が飛び交った。

それと時を同じくして、業界の背後で蠢動する者がいた。エコールソフトウェア、真鍋社長その人である！　それまでは最新作『デスクリムゾンOX』の紹介をしていたはずなのに、その日から突然変わってしまったのだ！

『セガ好き野郎のページ』

…はぁ？

「ゲーム制作者側になって約6年、その大半をセガハードとともに過ごし、制作の苦しみも喜びも今となっては良き思い出になった」

…もしかして真鍋社長、セガファンだったのかぁ!?

突然変化したトップページ。突然設置された「セガ好き野郎の総合BBS」。いったいこの行動の背後に何があるのか？　真鍋社長の真意は何なのかッ!!

…おそらく、ただ苦楽を共にしたハードへの断ち切れぬ思いからやっていることなのかもしれない。それだけ、セガは特別だったということなのか…セガ好き野郎どもよ、ここで存分に語れ…

メッセサンオー・総合ホームページ

SHOP

http://www.messe-sanoh.gr.jp/

秋葉原に店を構えるメッセサンオーの、ネット通販サイトがここ。他の通販サイトとは一味違う、マニア心のわかるラインナップだぞ。

普通のショップとは微妙に違う

日本でも有数の電気街…のはずが、気がつくと日本有数のオタク街へと変貌を遂げていた秋葉原。変化も競争も激しいこの街の中央通りで、ゲームを売りまくり、グッズを売りまくり、更に怪しげな商品も売りまくっているショップがある。それがメッセサンオーだ。

このサイトでは、主に通信販売や新作予約受付を行っており、特色ある品をさばいているぞ。

まずは本店、家庭用ゲームコーナー。こちらはごく普通に予約と通販を取り扱っている…ように見えるが、ちょっと待て。

「1月7日：『プリンセスクラウン』再入荷！　予約受付中」

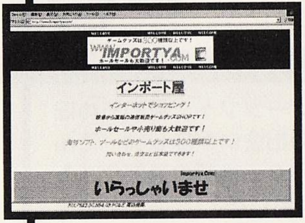
何ぃぃぃぃ！　バカなっ!!　まさか、そんなはずは…。

説明しよう。『プリンセスクラウン』とは、かつてサターンで発売されたが、さっぱり売れないまま歴史の闇に葬られた名作アクションRPGなのだ！　むう、まさか21世紀になってから再び出会えるとは…。まあ、この本が出る頃には予約受付が終わっていると思うが、時々こんな掘り出し物もあるということだ。要チェック。

他には、PC用パーツを扱う「オーバートップ」、アダルトゲームを扱う「メッセサンオーV」、同人誌・同人ソフトを扱う「メッセサンオーⅢ&Ⅳ」、そして怪しげな直輸入洋ゲーとアジアントイズを扱う「カオスショップ」がある。普通にゲームを買いたい人も、人と違う物を求めるこだわりのマニアも、この店を一度は訪れておくべきだろう。

Importya.Com

SHOP



http://www.importya.com/

インターネットに国境なし。香港直送のイカしたゲーム周辺機器を扱う通販サイト『インポート屋』で、君もアジアナイズされてみないか？

香港から直送！
新鮮とれたて周辺機器

新鮮とれたて…って、いつから周辺機器は海の幸や山の幸になったんだ？　と思うかもしれないけど、まあまあ落ちついて。

『Importya.Com』は、香港直送のゲーム周辺機器を通信販売してくれるサイトだ。「直輸入」ではなく「直送」なのがミソ。このサイトを運営するA.I.Trading社は、日本の輸入業者ではなく香港の会社で、注文すると香港から直接送ってきてくれるという仕組み。うーん、これもネットの恩恵か。

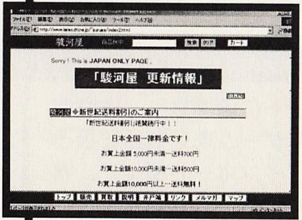
香港の会社とはいえ、サイトの中身は全て日本語なので安心していい。こまごまとした小物から、いい塩梅に怪しいブツまで各種取り揃えてある。

原稿執筆時点で発見したブツの一部を紹介しよう。DCコントローラーのLRボタン（交換用。よく壊れるんだよね）、DC用56Kモデム、PSone用TFT液晶モニタ（まだソニーも出してないのに）、ネオジオポケット用ワイドレンズ、DCとPS両対応メモリーカード（1枚で二度おいしい…？）、PSoneのCD部分のフタ（円形のフタに陰陽を描く、なんともアジアなパーツ）、初代PS用縦置きスタンド＋冷却ファン（香港でも初代PSは壊れやすいのか？）などなど…。

筆者が一番インパクトを感じた商品は、メガドライブ搭載DVDプレイヤー「DVD-868」だ。すげぇ、DVDプレイヤーでメガドラができる!!　こりゃPS2もメじゃねえな、と本気で思ってしまった。アジアは奥が深い…。

駿河屋

SHOP



http://www.gx-japan.com/

意外なマイナーソフト、見知らぬ旧作ソフトとの出会いがほしい…そんなヘビーゲーマー推奨の通販サイトがここ『駿河屋』だ。

ネット上にある「ファミコンショップ」

今、ゲームを買うというと…秋葉原などの電気街、大型ディスカウントショップ、コンビニ、『PlayStation.com』などのネット通販で買うのが一般的だろう。

確かにそれらの購入手段は便利である。便利なのだが…ああっ、何かが、何かが足りないんだよ！ 遠い昔、ファミコンショップで棚の端から端までゲームを探していた、あの頃のようなときめきがない。ワゴンセールの激安品、旧機種の聞いたこともないマイナーソフト、見知らぬ機種の珍奇なソフト…俺はそういったゲームとの出会いがほしいんだっ!!

…そんなファミコン少年だった人にオススメなのが、通販ゲームショップ『駿河屋』だ。『駿河屋』の特徴は、なんといってもその在庫の幅広さ。初代ファミコン・PCエンジン・メガドライブといった旧世代ハードから、PC-88・X68000などのパソコンまでカバーしている。あ、もちろんPS2のソフトもあるよ。

試しに在庫のページをのぞいてみると…ぬおっ！ やはりファミコンのトップは『アーガス』からか！ しかも『愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星』が2500円っ!!『けいさんげーむ さんすう1年』は1500円だぞ。『2年』は1000円なのに…（この価格は原稿執筆時のもの）。

うーむ、思わず浸ってしまったな…これがファミコン世代の性ってやつなのか。同じ血を持つ人々なら、きっとこの気持ちがわかるのではないだろうか。

ゲームソフト交換市場☆Game-EX☆

TRADE

http://www.game-ex.net/

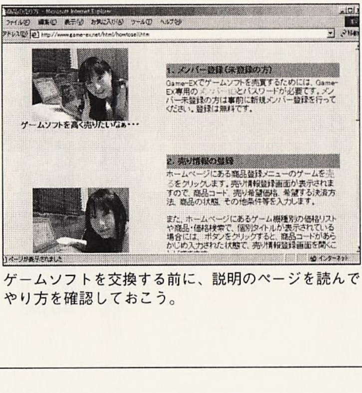
ゲームを手に入れる方法は、ショップだけじゃない。ネットではこんな取り引きも行われていたりする。上手く使ってみよう。

ゲームソフト交換市場？

『Game-EX』は、日本初のゲームソフト交換市場…なのだそうな。交換市場というのは、ゲームを売りたい人（『○○』をX円で売りたい！）とゲームを買いたい人（『○○』をY円で買いたい！）が互いにそのゲームを登録し、『○○』が一致した場合に引き合わせてくれるというシステムである。この時、お互いの希望であるX円とY円の調整も『Game-EX』が行ってくれる。これは、最近流行りのネットオークションの仕組みに近いもの…だとでも思ってもらえればいいだろうか。

実際の取り引きそのものは、売りたい人と買いたい人が直接行うことになっている。詳しい取り引き方法などは、実際にサイトを見て自分で確かめよう。

通販サイトなどと違い、利用者同士での直接取り引きとなるため、時にはトラブルが起こったりすることもあるが、利用規約や取り引き時のルール、条件の出し方をきちんと理解した上で上手く使うコツを覚えれば、これほど便利なものはないぞ。



ゲームソフトを交換する前に、説明のページを読んでやり方を確認しておこう。

情報とその真偽についてちょいと考える

ガセネタもあれば、マジネタもあるネットの情報。このあふれんばかりの情報は、どこから来てどこへ行くのだろうか？

情報の流れ

ネットではさまざまな情報が、とても把握しきれないほどの速さで流れています。公的ニュースサイト、個人ニュースサイト、匿名掲示板、ニュースグループ、チャット、ロコミなど、ネット内では絶え間なく情報が流され、拡散していきます…が、たまには立ち止まって考えてみませんか？　情報がどこから来てどこへ行くのか…。

ゲームに関する情報の情報源は、当たり前のことですがゲームを作ったメーカーです。まずメーカーは自社ゲームの情報を出版社にリリースします（新作として紹介してほしいので）。出版社がそれを記事にして出版し、我々ユーザーが知ります。これはネット時代の今日でも全く変わりません。

もう一つのルートが流通です。小売店や問屋はゲームの発売日よりもしばらく前に商品を発注します。当然、タイトルや中身がわからなければ流通側は発注できないので、メーカーは流通側に情報を流します。新作のタイトル名や発売日延期情報などは流通側の商売に影響するので、雑誌に載るよりも早く届く場合があります。これは本来、ユーザーの知り得ない情報だったのですが、小売店のバイト君などがちょくちょくネットで洩らしてくれるので、今では普通にユーザー間で情報が流れています。

そして、もう一つのルートが関係者による内部ネタというやつです。出所は、関係者を名乗る人やその周辺人物による、匿名BBSへの書き込みだったりします。

情報の真偽とは？

これらの情報元というのは、どの程度まで信じられるのか…？　結論から言うと、どれも100%信じることはできません。

まずは内部ネタですが、本物の関係者ならば「守秘義務」というものが生じ、破れば社会的な罰則が加えられます。そんなリスクを背負ってまで、見知らぬ他人に情報提供するなんて絶対にありえません。また、「元」関係者の話なんかも眉唾です。要するに辞めた（あるいは辞めさせられた）人の話ですからね。

流通関係の話はどうかというと、メーカーから流通に間違った情報を流すことなどほとんどありませんが…それをネットに持ってくる、自称「ショップ店員」が本当に店員なのかどうか？　という根本的な問題もあります。

さすがに出版社などの公的ニュースサイトの情報に間違いはないだろう…と思いたいのは山々なんですが、時々とんでもない誤報をやらかすこともあります（特に出所が海外のニュースサイトの場合！）。記憶に新しいのは、2000年の年末に出た「任天堂とセガが合併」のニュースです。両社ともその情報を否定。思いっきりガセでした。

じゃあネットの情報ってのはみんなウソなのか！　役立たずか！　…と思うかもしれませんが、それもまた間違いです。あなた自身が、情報の真偽を見抜く勘を持てばいいのです。

大切なのは「事実」です。「真実」とか「真相」といった言葉に惑わされず、「事実」のみを抽出して吟味する能力が必要です。

例えば、先ほどの「任天堂・セガ合併」という話を誰かが掲示板に書き込み、それに「財政の苦しいセガと、新ハードに向けてソフト資産を欲する任天堂との思惑が一致したのがことの真相であろう」なんてもっともらしいコメントがついていたとします。これを「ふーん、そうだったんだ」とそのまま受け取っては駄目。まず両社のサイトに飛び、そのような発表があったかどうかという事実確認をしましょう。大本の情報源にあたるのは、基本中の基本です。

情報を見抜くのはなかなか難しいものですが、ちょっとした事実確認をするだけでもだいぶ違います。くれぐれも、あなた自身が下らないガセネタを流す側にならないように…。

ハード&ソフト編

A book of exciting game site

言ってしまえば、新作の攻略やニュースなら、ゲーム雑誌を読めばそれで事足りる。しかし「自分が愛するこの一本」を、いつまでも取り上げてくれる雑誌などない。だが、ネットは違う！　かつて愛したあの機種を、かつて愛したあのソフトを、いつまでも語り続けてくれるサイトがあるのだ！　ディープゲーマー必読。

はにゃほにゃ帝国ホームページ

HARDWARE

http://village.infoweb.ne.jp/~hne/index.htm

ファミコン系サイトの中でも屈指のデータベースを持つ『はにゃほにゃ帝国ホームページ』。膨大な量のキャラクター辞典に驚け！

あの頃の情熱を再び…

ゲームの基本といえばやっぱファミコン。ゲーマーの共通言語！ゲームのデファクトスタンダード！　たとえ『ゼルダの伝説Ⅰ』と『ヨッシーのクッキー』がいまだに秋葉原で投げ売りされようとも、たとえニューファミコン（スーファミが出た後に発売された廉価版ファミコン。Ⅱコンにマイクがない）が生産中止になろうとも、ファミコンの持つ輝きは決して衰えることはない…。

　などというジジイゲーマーの世迷い言に、「うんうん」とうなずけるファミコン世代なそこのあなた！　そんなあなたに推薦するのが、この『はにゃほにゃ帝国ホームページ』だ。略してＨＮＥ。

ファミコンが人々に与えた影響というのはやはり大きく、21世紀を迎えた今日でも、ファミコンを題材としたサイトは無数にある。

　たいていのファミコン系サイトは、思い入れ深いソフトの紹介などで完結している場合が多いが、このサイトはそれに留まらない。「ファミコンキャラクター辞典」のコーナーを見てもらえれば、このサイトのファミコンに対する熱い情熱がわかるだろう。

　このコーナーは、83～85年に発売されたファミコンソフトの登場キャラクターをリスト化したもので、資料性抜群の読み物となっている。例えば『ボンバーマン』の項をクリックしてみると…

ボンバーマン：爆弾を爆発させながら敵を爆死させ、全50面をクリ

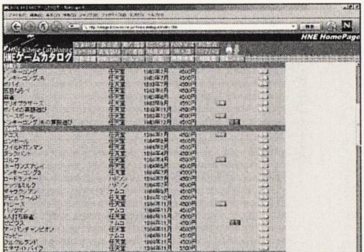
アするのが目的だ。1つの面に必ず1つ出てくるアイテムを取ってパワーアップできる。50面全部クリアすると、ボンバーマンは「ロードランナー」へと華麗な変身を遂げることができる。ということは、ロードランナーの前身はロボットだったということである。

　このように、登場キャラのデータを読むことができる。もちろん主人公だけではなく、雑魚キャラの「オニール（タマネギみたいな奴）」や隠しキャラの「中本さん（誰だそれ）」にまで言及されている。うーむ、深い。懐かしさのあまり読み進んでいくと、当時も知らなかったようなデータがどんどん頭の中に入っていく。

　例えば、『ペンギンくんWARS』でやっている競技の名前が「ドジボール」であるとか、『ドンキーコング3』の主人公の名前が「スタンリー」であるとか、『マリオブラザーズ』に出てくるカメの名前が「シェルクリーパー」であるとか、『F1レース』のフォーミュラカーの最高速度が時速496キロであるとか、『けっきょく南極大冒険』のペンギン君の頭につくプロペラ型アイテムを「ペギコプター」と呼ぶとか！

　…書いていくとキリがないが、とにかく膨大な量のデータベースになっており、読めば読むほど無駄な知識がついてハラショーな感じである。結論としては「ファミコン万歳！」ということで、このサイト紹介を締めくくりたい（なんだそりゃ）。

キャラクター辞典。重箱の隅をつつき尽くすデータベースだ。



ファミコン黎明期のゲームを大研究する「HNEゲームカタログ」。

MD Museum

HARDWARE

http://www1.odn.ne.jp/~cab32460/

メガドラの知られざる一面が見られる博物館、といった趣の『MD Museum』。ハード関連のレビューが充実しているぞ。

16BITに魅せられた人々

ゲームの基本といえばやっぱメガドライブ。ゲーマーの共通言語！　ゲームのグローバルスタンダード！　たとえ『鋼鉄帝国』が秋葉原の中古屋でボッタクリ価格で売られていようとも、たとえいまだにスーパー32X本体が売れ残っている店が存在しようとも、メガドライブの持つ輝きは決して衰えることはない…。

などと前のページからそのままコピー＆ペーストしたような文章を書いてしまったが、何はともあれメガドライブなのである。黄金に輝く16BITのエンブレムと、流行から明らかに外れたシューティング＆アクションゲームで、（ごく一部の）人々に強烈なインパクトを残したメガドライブ。今でもメガドライブを信奉する「メガドライバー」たちは多い。

そんなメガドライバー魂を持ったサイトが、ここ『MD Museum』だ。MDといってもミニディスクのことじゃないぞ。

こんなにあったか、メガドラ本体

このサイトの見所は、「国内メガドライブ互換機ハードレビュー」。ソフトのレビューをやってるサイトはよくあるが、ハードのレビューをやってるサイトなんてそんなにたくさんはないぞ。

しかしハードレビューといっても、そんなに書くことがあるのか？　という疑問もわくかもしれないが…「互換機」レビューという点に注目。実は、メガドライブは結構な種

類が出ていたのである（それこそPCエンジンに負けないくらいに）。

まずメガドライブ、スーパー32X、ワンダーメガはいいとして、テラドライブから見てみよう。

「唯一の専用ソフト『パズルコンストラクション』。コレがテラドライブの専用ソフトです。コレ一本しか出ていません（笑）。内容はコラムス系の落ち物をパズルを作れると言った物ですが大して面白くありません。でもテラドラを持ってるなら持っていたいですね」

…「大して面白くない」と言い切っているのに「持っていたいですね」と文章を締めるところに、メガドライバーの深い愛を感じるのは筆者だけだろうか。

他のも見てみよう。AIWA製CSD-GM1（CDラジカセにメガドラをくっつけた謎ハード）のレビューより引用。

「現在の入手は困難を極めますが、『MDラジカセ1万円』とか言った電気屋さんで半ば騙されて買っている人が少数ですがいるはずなので、まめにフリマやリサイクルショップでのチェックをしていればいつかは入手出来るかもしれません（私はそういう人から売ってもらいました）」

半ばというか、かなり詐欺だと思うぞ、その電気屋…。

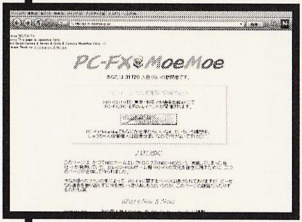
他にも、携帯用メガドラであるNOMADや、アジア向けメガドラ＋メガCD一体型ハードであるマルチメガのレビューがあるぞ。メガドライバーならば、この博物館で教養を深めておこう。

違いのわかる男のパソコン、テラドライブ。これでもAT互換機なんだぞ！

違いのわかる男のラジカセ、CSD-GM1。ちなみにメガアダプタは動かないらしい…

PC-FX・MoeMoe

HARDWARE



http://pc-fx.moemoe.gr.jp/

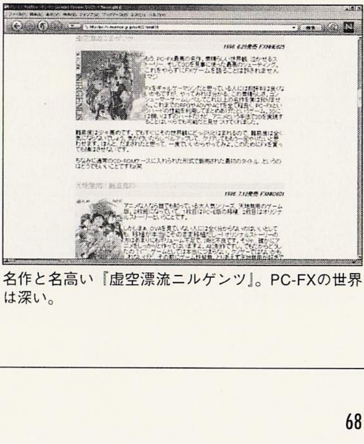
NECの縦置きハード、PC-FXの文化を伝える専門サイト。知ってる人にも知らない人にも、ためになる知識が満載だ。

PC-FXの可能性は無限に…

皆さんは、あのPC－FXのことを覚えているだろうか。3DO、サターン、プレステなどが登場した次世代機ブームのさなかに、NECホームエレクトロニクスが発売した家庭用ゲーム機だ。2Dから3Dへとゲームの質的変化が求められていたあの当時、2Dのアニメ動画機能を武器に他機種に真っ向勝負して敗れ去ってしまった悲劇のハードである。

おそらく、たいていの人は「FX？　あー、『バトルヒート』か」とか「ソフトの9割がギャルゲーなんだよね」とか「『天外魔境Ⅲ』って、結局出なかったんだよね」といった反応しか示さないだろう…というか、正直に言うと筆者自身も「エロゲーの移植作と『アンジェリーク』が出てたハードだよね？」という程度の知識しか持ち合わせていなかった。

だがしかし！　そんなPC－FXに対する誤解・曲解・偏見を正し、PC－FXの文化を世に伝えようというサイトが存在する。それがこの『PC-FX・MoeMoe』だ。

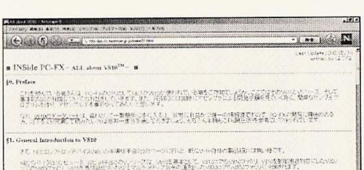


名作と名高い『虚空漂流ニルゲンツ』。PC-FXの世界は深い。

サイトインフォメーションにおいて管理者はこう書いている。
「僕らは過去を振り返るより、今を楽しむことを目指したいです。もうPC－FXが栄えていたあの時代は戻らないけど、その可能性は無限大に広がっているはずです」
　おおっ、なんかすごくいいことを言ってる（気がする）ぞ。

正しい知識を入手しよう

　まずは基礎知識とも言えるハードとソフトの紹介。ハードのコーナーでは、パソコン上でPC－FXソフトのプレイと開発ができるPC－FXGAボード（PC－98用とAT互換機用の2種類あり）の紹介などがある。
　ソフトのコーナーでは、当然のようにPC－FXで発売された全69本の作品を紹介している。ここを見ていると、初めは「やっぱりギャルゲーばっかりじゃん」という疑念が深まっていくのだが…実は数えてみると、ギャルゲーは全体の5割しかない。また、パソコンのエロゲーからの移植も何本かあるが、それ以上にオリジナルのギャルゲーの方が生彩があったということもわかる。なるほど、「9割ギャルゲー」「エロゲー移植だけのハード」というのは誤解もいいところだった。印象というのは当てにならないものだ。個人的には、ダークな世界観がウリだというRPG『バウンダリーゲート』が気になった。一体どんなゲームなんだろうか…。
「おねーさんの、とてもためになるこーざ」では、『バトルヒート』の技一覧からPC－FXソフトの正しい買い方、PC－FXGAをマルチタスクで動かす方法、PC－FXのラジオ番組（？）などなど、PC－FXに関する様々なコラムを読むことができる。
　その他、CPU解説からロルフィーちゃんまで、各コーナーともにPC－FX知識の塊となっている。PC－FXを正しく知りたい、という人には必読のサイトだ。



PC-FXハード解説。V810についての話が載っている。

おきやすホームページ

HARDWARE

http://www.bekkoame.ne.jp/~okiyasu/

ATARI、JAGUAR、LYNX、Game.com、nuon…これらの単語にピンと来てしまったあなた、世の中にはこんな同人誌を出している人もいるようです。

吠える黒豹と大山猫

サイト名だけを見ると、ごくごくフツーの個人サイトのような気がする。確かに個人サイトであるのは間違いないのだが、これをフツーといっていいかどうかの判断は読者諸氏に任せようと思う。

本サイトはゲーム関連のサイトなのだが、同人誌の紹介などが多く、このサイト管理者が運営する同人誌サークルのサポート的な側面が強いようだ。ちなみに、その同人誌サークルというのは…

・JAGUAR標準化機構
・日本LYNX普及委員会
・Japan Game.com
・nuon推進評議会

うわあああああっ！　ジャ、ジャガー、ジャガーだよママ！

黒い豹が襲ってくるよう！　コワイコワイヒー!!

そう。JAGUARなのである。しかもLYNXなのである。すなわち偉大なるATARI社なのである。わかってる人は言わなくてもわかると思うので、いちいち説明を加えたりはしない。義務教育じゃねえんだぞこの野郎（なぜ怒る）。

しかしATARIの2つはいいとして、Game.comとnuonって何…？と思った方もいるかもしれないので、軽く説明しておこう。Game.comというのはアメリカのTiger Interactive社が発売した携帯ゲーム機兼PDA、らしい。らしいというのは、筆者もここで初めて見たのでよくわからないのだ。一応『DUKE NUKEM 3D』と『SONIC JAM』が出ているのだとか。nuonは『Tempest 3000』な

どがプレイできるＤＶＤプレーヤー（という表現で正しいのだろうか？）で、東芝やサムソンから発売されている（そう、もう既に発売されているんだよ！）。

JAGUAR JAPAN

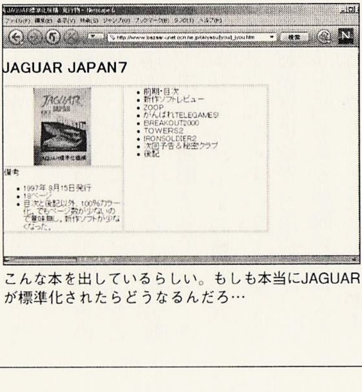
そんなわけで、さっそく発行物一覧を見てみると…JAGUAR本「JAGUAR JAPAN」や、LYNX本、nuon本などが紹介されている。どうやら「JAGUAR JAPAN」は7巻も出ているらしい。すごい。ちょっと、いや、かなり読んでみたい。

　そこですぐに通販の申し込みをしたくなるのが人情というものだが、どうも通販申し込みフォームなどはついていないようだ。ほしい人はコミケなどでチェックするか、もしくは管理者にメールを送ってみよう（もちろん、失礼のないようなメールを送ろう）。

　このサイト独自のコンテンツとして、JAGUARのソフト情報がある。発売済みソフトが一覧となっており、それぞれに説明文が掲載されている（英語の説明文を機械翻訳したものなので、『Tempest2000』が『暴風雨２０００』に、『Defender2000』が『防衛者２０００』になってたりするけど…）。更にゲーム画面のスナップショットも掲載されているので、資料性も抜群。JAGUARソフトの何たるかをここで学ぶことができる。

　その他、海外モノとは関係ないが、『倉庫番』に関する気合の入ったコンテンツもあるぞ。

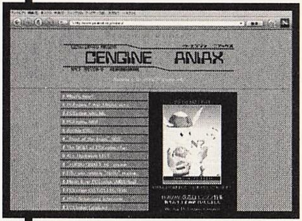
こ、これは……JAGUAR CDッ!!　生まれて初めて見たよ。ああ、神様…



こんな本を出しているらしい。もしも本当にJAGUARが標準化されたらどうなるんだろ…

PCEngine MANIAX

HARDWARE



http://www.pa.airnet.ne.jp/wataru/index.htm

ファミコンに対抗すべくNECが放った新鋭機PCエンジン。当時を知る人も当時を知らず今からPCエンジンを始める人も要チェックだ！

PCエンジン関連で困ったらここだ！

8ビットマシンの中では（おそらく）最強のスペックを持ち、更に家庭用で初めてCD－ROMドライブが接続できたPCエンジン。段違いのスピード感を持つSTG『ガンヘッド』『スーパースターソルジャー』や、CD－ROMの威力を見せつけた『イースⅠ・Ⅱ』『天外魔境Ⅱ』など、ファミコンの一歩先を行くソフトでユーザーを魅了していた。そのPCエンジンをとことん掘り下げるサイトが、ここ『PCEngine MANIAX』だ。

このサイトで注目したいのは、91キロバイトもの巨大なHTMLファイルに収められた「PCエンジンFAQ」。ここにPCエンジン知識の全てがある。文章だけで91キロというのは、はっきりいって相当すごいぞ。

内容は決してわかりにくいものではなく、PCエンジンそのものの説明からシステムカードの分類まで、丁寧に解説されている。PCエンジンはハードの数が多く、どのソフトがどのハードで動くのかがわかりにくかっただけに、こういった初歩的な解説が用意されているのはありがたい。そうかー、『エメラルドドラゴン』内のユーティリティを使えば、メモリベース128のデータを本体バックアップメモリに移せたんだー。全然知らなかったよ（知らない人には何がなんだか…って感じだな）。

FAQだけではなく、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』掲示板や、海外版ターボグラフィックス16に関する記事などもあるぞ。

M2 Express!

HARDWARE

http://homepage2.nifty.com/m2-x/

M2のことを覚えているだろうか。何、知らない？　思い出そうと思えば思い出せるはず。このサイトをよーく見て、M2の記憶を甦らせろ。

たぶん日本唯一のM2情報発信サイト

ことの始まりは3DOだった。初の次世代機としての期待を一身に背負いながらも、PS、SSの躍進を尻目にひたすら衰退していった3DO…そんな3DOを強化するための64ビットアクセラレータ、それがM2である。おそらくほとんどのゲーマーが、M2という言葉など記憶の彼方に消し去ってしまったであろう。

そんなM2情報を追いかける、孤高のサイトが存在していた。それが『M2 Express!』だ。

このサイトを見れば、M2の辿った軌跡がわかるだろう。初めは3DOを強化するパーツとして発表され、その後松下電器が3DO社からM2テクノロジの独占使用権を取得、M2は単独のゲーム専用機となるが…結局発売には至らず、一部の業務用ゲーム機の基板や、組み込み用途で使用されているのが現状である。

…M2が『とべ！　ポリスターズ』や『バトルトライスト』の基板として使われていたという話は知っていたが、自動販売機映像表示システムや高齢者施設向け健康管理システムとして使われていたとは。まさしく「余生」という言葉がピッタリ似合…いや、失礼。

更に驚きの資料がある。なんとあの『Dの食卓2』の画面写真が残っていたのだ！　もちろん、売れ残りも激しいDC版ではなく、M2上で開発されていたもの。ローラの息子が古城で戦っている謎の画面だ。まさかこの画面をもう一度見られるとは…。

LOVE GAMES にゅう's PAGE

REVIEW

http://www02.u-page.so-net.ne.jp/ka2/reiko_n/

ソフトの内容をきちんと紹介してくれるレビューサイトは意外と少ないもの。でも、ここなら参考になるレビューがたくさん読めるぞ。

プレステが1234

「ゲーム系サイト」と名のつくサイトで一番数が多いのが、「ソフトレビュー」を行っているサイトである。どのくらい多いのかというと、死ぬほどたくさん、だ。筆者はこの本を書くためにゲームサイトを探して回ったのだが、ソフトレビューサイトは本当に多くて死ぬかと思った。というか死ぬ。現在進行形で死ねる。

しかし、「ソフトレビュー」とは名ばかりで、ちゃんとレビューしているサイトというのはあまり多くない。「〜みたいなストーリーです。すごい好きです。面白かったです。おわり」って、それじゃ小学生の読書感想文じゃねえか！　ファッキン。せめて一言二言でも、どこがどう面白かったのか説明してくれよ…。

たかがレビュー、されどレビュー…読み応えのあるソフトレビューサイトとは、なかなか出会えないものである。しかし逆に、一度出会えればそれが大きな発見となる。信頼できる書き手のレビューは、下手な雑誌のレビューよりも役に立つものだ。

そんなわけで、ソフトレビューサイトの紹介といこう。まずはプレイステーションソフトがメインのレビューサイト『LOVE GAMES にゅう's PAGE』。このサイトの管理人の方はPSソフト収集に凝っているらしく、1月17日の時点で1234本も集めたらしい…。バカな！　集めすぎだっ！

で、それだけ集めたソフトの中から、1月現在121本ほどがレ

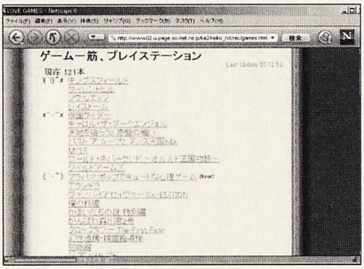
ビューされている。ソフトはそれぞれ「おすすめの1本」から「落ちててもひろっちゃダメ」まで9段階で評価され、評価の高いものから順に並んでいる。ちなみに上位に並んでいるソフトは、『キングスフィールド』『サイレントヒル』『ソウルエッジ』『レイストーム』。実にわかってるなぁ。

　ちなみに、『FF』や『DQ』はレビューされていなかった。ううむ。どちらかというと、新作よりもワゴンセールで2000円以下で売られているようなゲームのレビューが多いのは気のせいだろうか（そういうのを狙っているから1234本も集まるのか？）。

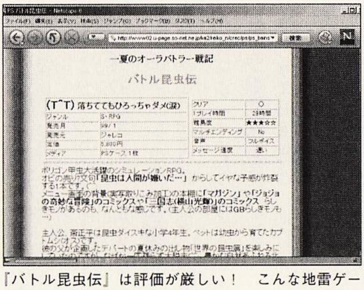
　レビューの本数は多いが、その内容は非常に丁寧に書かれている。奇をてらった文章ではないが、ゲーム内容の紹介、プレイ感覚、それに対する感想が的確に書かれているので、購入の参考になることは間違いない。

　評価順に並んでいるということは、当然下の方から見ていってもいい。『バトル昆虫伝』や『ノベルズ ゲームセンターあらしR』といった、発売されたこと自体気付いていなかったような地雷ソフトのレビューを読むことができる。

　…というか、何もこんなソフトまで懇切丁寧にレビューしなくても…と思うのだが、その律儀さがこのサイトの面白さでもあるので、管理者には今後も地雷を踏んでいってほしいものだなぁ、と思った（まるで他人事のように）。



ずらりと並んだレビューの数々。なぜこんなにゲームをプレイできるのだろうか…？



『バトル昆虫伝』は評価が厳しい！　こんな地雷ゲームもあり。

Site K4

REVIEW

http://homepage1.nifty.com/SiteK4/

クソゲーをひたすら攻略し、たまにゲームソングなんかにも手を出すハイパージャンクサイト『Site K4』。目を皿にして番付表を見よう。

『トランスフォーマー』の2面以降を見たことがない人向け

「ゲーム系サイト」と名のつくサイトで一番数が多いのが、「クソゲーレビュー」を行っているサイトである。どのくらい多いのかというと、死ぬほどたくさん、だ。筆者はこの本を書くためにゲームサイトを探して回ったのだが、クソゲーレビューサイトは本当に多くて死ぬかと思った。というか死ぬ。前の文章をコピーして、そのまま「クソゲー」と付け足しただけで済ませたくなるくらい現在進行形で死ねる。

…すまん。

実際、「クソゲー」「バカゲー」を扱ったサイトは多い。なぜ多いかといったら、クソゲーをネタにするだけで簡単に笑いが取れるからだ。まったく安易な話である。

そんな中で目に留まったのが、ハイパージャンクサイト『Site K4』。ここのクソゲーコーナーで何が行われているのかというと…

「全日本クソゲー公式番付」

横綱『もっともあぶない刑事』

大関『シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件』

関脇『元祖西遊記　スーパーモンキー大冒険』

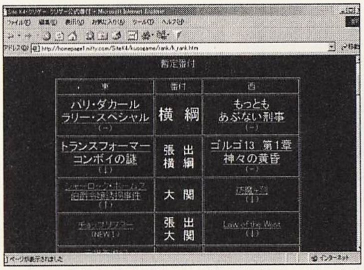
…番付表が作られていた。

「番付表だけでクソゲーレビューはないの？」と期待してしまうところだが、レビューはない。その代わり「クソゲー完全攻略」があり、『トランスフォーマー　コンボイの謎』『パリ・ダカール・ラリー・スペシャル』といったそうそうたる（というよりも壮絶な）クソゲーを完全攻略している。「完全」という言葉に嘘はない。

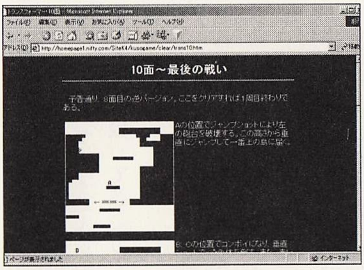
例えば『トランスフォーマー　コンボイの謎』であれば、ステージ10まで図付きで解説している。一発死にのクソゲーだからこそ、図を使って細かい移動位置まで指示するのだ。もちろん、攻略はするがストーリーのネタバラシはしない。「エンディング：カセットを壁に投げつけないよーに」の一言で済ませている（語りたくなかっただけかもしれないが…）。

　更にクソゲーを深く知るためのコンテンツ「G-POPS」では、ゲームソングに対する鋭い批評を行っている。『ボコスカウォーズ』のアレ（進め〜進め〜ものど〜も〜、とかいうやつ。覚えてる？）に対し、「近年、Dragon Ashが声高に叫ぶ『革命と共闘』というキーワードを、1980年代中期にしてテーマとしていた、時代を先取りしすぎた作品」と評価している。買いかぶってるのかネタなのか本気なのか、あまり深く考えない方がいいだろう。

　そんなこんなで『Site K4』がどんなサイトなのか、わかっていただけただろうか。筆者は全然わからなかった。「じゃあなんで紹介してんだよ！」と言われそうだが、クソゲーを扱ってるのにレビューよりも攻略に走っているということ自体が面白かったから、と答えておこう。なんだかんだ言って、攻略するほどクソゲーを楽しんでいるに違いないので。



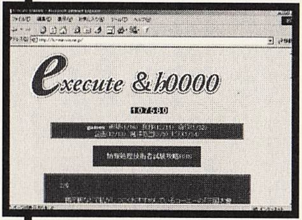
タイトルを見ただけでめまいがしそうなクソゲーが立ち並ぶクソゲー番付。



攻略は図入りだ！　なんて親切なんだろう…『トランスフォーマー』なのに…

execute &h0000

REVIEW



http://fu-min.vis.ne.jp/

「普通」と「暴走」が紙一重であることを知ることができる（かもしれない）『execute &h0000』。ノーマルなサイトに飽きてきた頃にどうぞ。

アシッド全開

普通、ソフトを紹介していくとしたら、「シューティング」「スクウェア」「恋愛もの」とジャンルやメーカーで分類するだろう。だが『execute &h0000』の場合は、分類からして少々異なる。

「良作」「奇作」「破壊」

良作と奇作はいいとして、破壊って何だ？　というわけで破壊ゲームの紹介から引用しよう。

『罪と罰』

64で久しぶりにズビャビャなゲームが出たよ！　何？　ズビャビャが分からんだと？　ズビャビャってのはズビャビャでギャアビームビーム！　ビビビビビいひひひうひゃはは q は h あ h

『罪と罰』は3Dタイプのアクションガンシューテングだ（急に冷静）。プレイヤーは主人公のサキとアイランを操って銃と刀で敵を倒しまくる。

うっひゃあ死ぬよ？　敵がたくさん死ぬよ？　わけのわかんねえ虫みたいな敵を銃で撃ちまくるとピーピーわめきながら死ぬよ？　人間型の敵を刀で斬りまくるとウギャアアと叫びながら死ぬよ？

（これ以上は問題あるので省略）

よくわかりました。ありがとうございました。

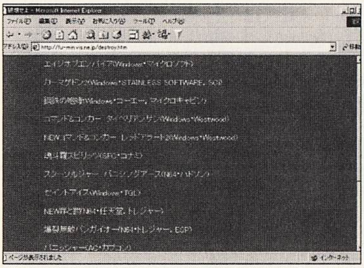
どうやら管理者の方は、歪んだリビドーを叩きつけられるゲームを所望しているらしい。破壊ゲーム紹介のあちこちでアドレナリン・ドーパミン・βエンドルフィンの過剰な噴出が見られる。さぞか

しデンジャラスな管理者なのだろう、と思うかもしれないが、日記を読むと普通の人なので不思議だ。コントローラーを握った瞬間だけプツッとキレてしまうのだろうか。

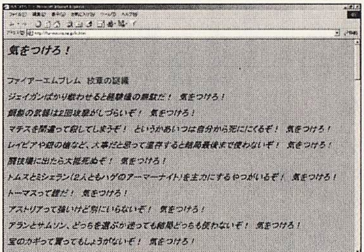
その他のコンテンツをのぞいてみよう。「魔神教団」では、かの有名な『女神転生』シリーズ…の中でもどマイナーな『魔神転生２』のレアアイテムコンプリート講座が開かれている。紹介や攻略をすっ飛ばしていきなりレアアイテム集めというのはどうだろう。それ以前に『魔神転生２』って…いや、それは問うまい。

話は変わって、このサイトの人気コンテンツが「ピカチュウと遊ぼう」。このコーナーでは、『ピカチュウげんきでちゅう』で遊ぶ管理者自身を克明にレポートしている。例えば64『ピカチュウ～』と『マイクロソフト　コンバットフライトシミュレータ２』を同時に起動し、マイクでは「ピカチュウ、外に出ようか」とコミュニケーションを取りつつ、指先では「護衛のグラマンはいないようだ！　チャンスだ！　狩りつくせ！」と敵機を撃墜しまくる様が赤裸々に綴られている。あまりにも赤裸々すぎてどうしようかと思うこともあるが、それがこのサイトのグルーヴ感なのだと思えば気にもなるまい（なる）。

他、暴走気味な企画コーナーや非常にまっとうなＭＩＤＩコーナーなどがあり、全般的に脳内麻薬出過ぎなテキストを楽しむことができる。ありきたりな刺激に慣れ切った人にオススメしよう。



破壊ゲームたち。『カーマゲドン２』『鋼鉄の咆哮』『バンガイオー』などなど…



叫び系コーナー「気をつけろ！」。どうもいろいろと気をつけなければならないらしい。

80年代ゲーマーのためのページ

REVIEW

http://www.nsknet.or.jp/~otayan/

ゲーセンが不良のたまり場だなどと言われていた時代に、なけなしのお金を持ってゲーセンに通った覚えのある人ならば、ぜひ読んでおこう。

名機にロックオン！

そういえば、ゲーセンで『ゼビウス』や『グラディウス』をやっていた頃って、今からもう15年以上も前だったんだなぁ…頭の中では、つい昨日のことのように思い出せるのに…。

なんて感慨にふけってしまう、20代後半から30代のゲーマー必読のサイトが、ここ『80年代ゲーマーのためのページ』。名前の通り、80年代のゲームを紹介している。

「名機にロックオン!!」のコーナーをのぞくと、懐かしい名前がズラリ。『ダライアス』『ドルアーガの塔』『エグゼドエグゼス』『マーブルマッドネス』『妖怪道中記』『テトリス』…どれもゲーム史に名を残す名機たちだ。このコーナーでは、そんな名機の数々を紹介している。

いや、正確に言うと、ただのゲーム紹介ではない。

80年代という時代は、まさにゲームの黎明期だった。今と比べると市場規模も小さく、ゲーセンに集まるプレイヤー同士の距離も近かった。しかし逆に、距離が近かっただけに、お互いの関係も濃密なものとなっていた。思い出してみてほしい。昔は必ず、どこのゲーセンにも「スーパープレイヤー」と呼ばれる人たちがいなかっただろうか。雑誌などよりも早く攻略パターンを確立し、ハイスコアの更新に血道を上げるような真性のゲーマーたち。

このサイトに詰まっているのは、そんな彼らの記憶だ。

例えば『アウトラン』の有名なテ

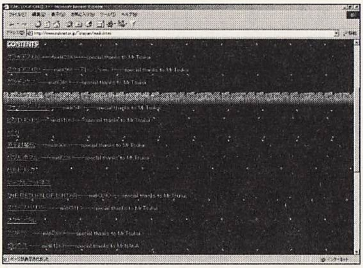
クニックに「ギアガチャ」というものがあるのだが、その技が福島県のあるプレイヤーによって生み出され、東京のトッププレイヤーたちを驚かせた…というところにまで踏み込んでいる。ただのゲーム内容の解説に留まらず、80年代のゲームとそれを取り巻く人々、時代の空気といったものを色濃く残す紹介文となっているのだ。同じゲーム、同じ時代、同じ空間を共有していた人ならば、何かこみ上げてくるものがあるのではないだろうか。

ゲーセンを10倍面白くするアレ

どうしてそんなに踏み込んだ紹介文が書けるのかというと、どうやらこのサイトの管理者は、某アーケード専門誌の創刊に携わり、そこで数年間働いていたかららしい。なるほど、どうりでプレイヤーたちの動向に詳しいわけだ。

某誌がらみでのエピソードも結構ある。当時センセーショナルに登場した『グラディウスII』だったが、なぜか某誌では登場1回目で2周目攻略をし、2回目で1周目の攻略をやっていたのはなぜか…なんて話も読めてしまう（マニアの中のマニアしかわからない話かもしれないけど）。その他にも、『ダライアス』のバージョン違いがどのようにして生まれたか、『SDI』の攻略ビデオがどんな経緯で作られたのか…といった興味深い話が満載だ。80年代という時代を駆け抜けたゲーマー諸君には、ぜひ読んでもらいたいサイトだ。

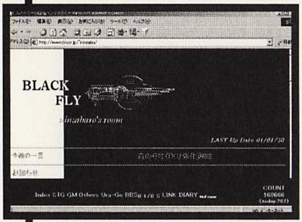
そういえば、昔は手の皮がむけるまでギアガチャやってたなぁ…



名機の数々をレビューしていく。『マーブルマッドネス』や『ガントレット』もあるよ。

BLACK FLY にんざぶろーの部屋

REVIEW



http://www.din.or.jp/~ninzabu/

「最近のSTG低評価に我慢ならね～！　この憤りをどうしてくれる～！」なシューターも納得の理論的STGレビューサイト!!

STG魂のわかるサイト

ゲームマニア層に蔓延している病気（？）に、「レビュー不信」というものがあります。ゲーム雑誌のレビューの点数が、不当に低い（高い）と思い込んでしまう病気です。あなたも一度くらいは「なんで『○○○』が5点なんだよふざけ（以下放送禁止用語連発のため削除）」と思ったことがあるのではないでしょうか。

しかし、それもある程度は仕方のないことです。一人の人間に何本ものソフトをレビューさせている現状では、どうしても専門分野以外のゲームにまで公正な点数をつけることはできません。

が、それにしても限度ってものがあります。特にＳＴＧでは！　どうしてこうゲームマスコミにはＳＴＧのわかる人材がいねえんだよ！　『○ィ○○○』に7点もつけられたら、騙されて買った奴がＳＴＧというジャンルそのものを過小評価しちまうだろうがァ!!　…はっ、思わず筆者が本音をぶちまけてしまった。

で、そんなこんなで「ＳＴＧ魂のわかる奴はいねがー」とネットをさまよい歩き、ようやく見つけたのが、『BLACK FLY にんざぶろーの部屋』だった…。

STGを解体する

どんなものでもそうだが、ものを評価するという行為は難しい。正しい評価を下すためには、相当な知識と分析力が必要とされるのだ。特にＳＴＧなどは、どんなに

ストーリーやキャラで雰囲気をよくしてあっても、それを支えるシステムとゲームバランスがメタメタだったら遊ぶ価値がないため、STGを評価するにはゲームの仕組みそのものに対する知識と分析力が必要とされる。

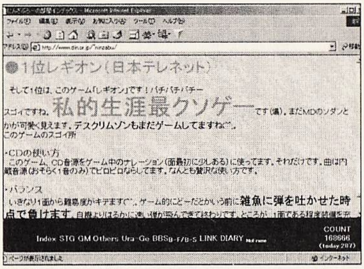
要するに、ゲームをバラバラに分解して、「この部分があーだこーだ」と言えるくらいじゃないと、STGの良し悪しはわからないのだ。その点、このサイトのSTGレビューは「なるほどそうだったか！」「自分の好きなゲームのどこが面白いのかわかった！」と膝を叩きたくなるほど分析的で、STG好きも納得のレビューとなっている。

例えば、サイト管理者は『マーズマトリックス』が『R・TYPE』に似ていると提言する。おいおい縦STGと横STGじゃあ全然違うだろう、と思うかもしれないが、『マーズマトリックス』のシステムを「弾幕系のようで実はパターン学習型」と分析した上で指摘しているので、「なるほど、そういう見方もできるな…」とうなずけるわけだ。

ちなみに、「『マーズマトリックス』って何？」とか言ってる人には、このサイトは向かないかもしれない。なんせ出てくるのがマイナーなSTGばかりで…『ザンファイン』とか『ガイアシード』とか、読者の何割くらいがわかるんだろう…。

ともあれ、STG好きの皆さんには一度は読んでもらいたい内容になっている。一押しだ。

『チャージンブラスト』なんてご存知ですか？　マイナーSTGレビューもかなり多い。



地獄の逆ランキング「秋のPCエンジン祭り」。『レギオン』、か…

ゲームのキモチ

REVIEW

http://www.game-no-kimochi.org/

『ゲームのキモチ』は、テンション高めに攻めるゲームレビューサイト。他とは違う個性を持ったレビューがあなたを襲う！

アッパー系ソフトレビュー

はてさてソフトレビューサイトの紹介も6つ目と相成りまして、ここらで一発、景気をつけようかなということでご紹介するのがこの『ゲームのキモチ』。

管理者のご挨拶には「『ゲームのキモチ』では、思ったコトを大事にしつつ、読み物として楽しいレビューをポリシーに、ゲームを中心のレビューとイラストを展開しています」とあるので、これはきっと読み物として楽しいレビューがいろいろあるに違いない…と思ってレビューをのぞいてみましたとさ。

すると…おおっ、たくさんあるある。PS2が11本、DCが13本、そしてエロゲーが22本。

エロ？

そう。エロ。エロゲーレビューが22本。

エロゲーレビューというと、一般的にはどうしようもないダメオタクが「○○ちゃん萌え萌え～」とか書いてるデンジャラスな図を思わず想像してしまいがちだが(偏見)、ここのエロゲーレビューは一味も二味も違う。

まず、レビューしているソフトラインナップが違う。『ドリル少女スパイラル・なみ』とか『ぶるまー2000』みたいな微妙にベクトルのずれた奇作に真っ向勝負。F&Cとかエルフみたいなメジャー系なんかファッキューア●ホール！　寝言みたいな純愛系なんざゴミだゴミ！　俺はもう普通のエロゲーじゃ満足できない身体になっちまったのさ…という主張を感

じさせる（筆者が勝手に感じているだけで、管理者はそんなことなどカケラほども考えていない可能性もあるが、まあいいじゃないか。そういうことを言い出したらこの本自体が成り立たないぞ）。

　レビュー内容もたいへん愉快。ごく普通に書けばいいものを、そのエロゲーの持つバカさ加減のポテンシャルを１２０％発揮した文章になっており、読み手を激しく困惑させる。とりあえず、『ぶるまー２０００』のテーマソングには激しく笑わせていただきました。

　しかし、それでいてシステム面の解説やストーリー分析といった押さえるべき点をちゃんと押さえたレビューになっているのは、感心というか飽きれるというか何というかヤバいよね。安易な「萌え」論に逃げず、エロゲーに対して真正面から取り組むのは、エロゲーの「ゲー」の部分を愛するが故なのだろうか…。

　もちろん、エロゲーレビュー以外にも見所はある。テンション高過ぎな通常ゲームレビューや、勇者「ふるちん」が大活躍するプレイ日記「ＤＱⅦ伝説」などなど、厚生省が認可を見送った薬物でも一発キメていらっしゃるのかしら？　と思しきナイステキストがそろっている。この文章の充実度とハイテンションさは、なかなかお目にかかれない愉快さである。アッパー系のゲームテキストが読みたいなら、このサイトで一発キメよう。

『７』『マーズマトリックス』に混ざって、エロゲータイトルも散在するレビュー。

レビューの中身は意外と硬派だったり、時には笑いを取ってたりも。

電脳四畳半　たけぼ!!の部屋

REVIEW

http://club.pep.ne.jp/~nurarihyon/

これまで多くの対戦格闘ゲームが登場してきたが、その中で生き残ったものはほんのわずか…。消えてしまった格闘ゲームたちに愛の手を！

見よ！
これが彼らの墓標だ!!

『ストリートファイターⅡ』に端を発する対戦格闘ブーム。もうあれから10年近く過ぎようとしているが、その間に数々の対戦格闘ゲームが生まれ、そして名前を知られることもなく消えていった。

ネオジオの格闘ゲームなど、ある程度出回っただけまだマシな方だ。中には、「こんなの本当に出荷してたのか？」というくらいマイナーなものもある。

そんなカルトな対戦格闘ゲーム情報を集めているのが、『電脳四畳半　たけぼ!!の部屋』だ。

百聞は一見にしかず。「カルト対戦格闘ゲーム大行進・本館」のコーナーで紹介されているタイトルを順に挙げていこう。

『タオ体道』『バトルクロード』『ブランディア』『シュマイザーロボ』『カイザーナックル』『パーフェクトソルジャーズ』『ドラグーンマイト』『豪血寺一族外伝』『闘姫伝承』『ダイノレックス』『バーニングライバル』『ダークエッジ』『断仇牙』『闘龍伝説エランドール』『アシュラブレード』『BIG FIGHT』『ゴールデンアックス　ザ・デュエル』『堕落天使』『ファイトフィーバー』『チャタンヤラクーシャンク』『グルーブオンファイト』『ジャッキーチェン』『羅媚斗』…。

これで全部ではないのだが、これ以上マイナー格闘ゲームの名前を書き写すと、羊の呪いがかかりそうなので許してくれ。とにかく、くどくどと説明はしない。一つでも思い入れのあるタイトルがあったなら、今すぐ見に行け！

Kazpyon Room PC Game Review

REVIEW

http://www.asahi-net.or.jp/~ak2k-wd/

面白いゲームはたくさんあるのに、いまいち日本では誤解されがちな海外産の3Dゲームたち。洋ゲーをもっとよく知るために、ここを読もう。

男なら洋ゲー（断言）

バリバリの3Dシューティングやレースゲームで遊びたい！　と思った場合、あなたならどうする？　ゲーセンに行く？　それとも、PS2でも買ってくる？

いやいや、そこでピシャリと「3Dの極意はPCにあり！」と言い切ってもらわなきゃ。ハードで熱いゲームを求める通人だったら、直輸入の活きのいい洋ゲーで楽しまなきゃ嘘だね。

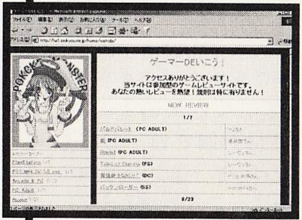
おっと、そこで「英語がわからないから」なんて尻込みする必要は全然ないよ。アクションゲームに言葉はいらない。英語がわからないってだけで、良質なゲームをみすみす逃すなんてもったいない。

おや、まだ躊躇する必要があるのかな？　なになに…「洋ゲーは地雷が多いし、見なれないメーカーばかりなので不安だ」だって？　ふーむ、確かにゲームショップであてずっぽうに洋ゲーを購入するなんて、観光客が目隠ししてスラム街の路地裏に入っていくようなものかもしれない…。

なに、それも心配ご無用。ガイドブックを読めば、どこがヤバくてどこが安全かなんてすぐにわかる。というわけで『Kazpyon Room PC Game Review』。ここの管理人は実に丁寧な洋ゲーレビューをしているので、ガイドとしては最適だ。ゲームを紹介するだけではなく、画面写真を掲載し、ビデオカードによる違いまで解説してくれているので、「重すぎて動かないゲーム」をつかまされることもない。要チェックだ。

ゲーマーDEいこう！

REVIEW



http://ha1.seikyou.ne.jp/home/nishida/

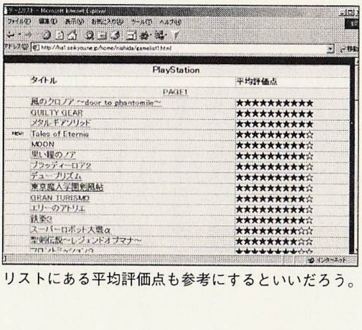
みんなの投稿を集めた参加型のソフトレビューサイト。人が集まっているからこそ、役に立つ意見が聞けるかも？

投稿ポストからGO！

『ゲーマーDEいこう！』は参加型のゲームレビューサイト。投稿ポストから、誰でも気軽にゲームレビューを投稿することができる。

参加型だけあって、レビューの量は非常に豊富。プレイステーションだけでも100本近くある。それぞれのレビューの分量は少なめだが、一つのゲームに対して複数の人がレビューをつけている場合もあり、また10点満点で点数をつけているので、購入の参考としてはもってこいだ。色々な人の意見を読んでこそ、客観性が高まるというわけだ。

逆に、レビュアーが妙に力を入れて長文になっている場合もあり、読み応えのないサイトということは決してない。特にシナリオ重視のアダルトゲームの場合は、皆さん語りたいことが多い様子。昨年発売された「泣かせ系」のアドベンチャーゲーム『AIR』や、DCで出た『探偵紳士DASH!』、往年の名作『痕』など、どれも「語り倒す」というくらい語られている。あなたも一つ、レビューを投稿してみては？



リストにある平均評価点も参考にするといいだろう。

ゲームインプレッションズ

REVIEW

http://www.anchorinc.co.jp/ranking/

広くゲームの感想を集めるなら、ここ『ゲームインプレッションズ』がオススメ。誰でも気軽にゲームの感想を登録できるぞ。

感想を読んだり書いたり

アーケードゲーム『トイファイター』や、海外DCで発売された『アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ』といった格闘系ゲームの開発元として知られるメーカー、アンカーのサイトにあるーコーナーである『ゲームインプレッションズ』。ここはアンカーがユーザーたちに開放している場所で、「面白かったから皆にも薦めたい」「ストーリーのここが納得いかなかった」「もう一度遊んでみたい」といった、ゲームの感想をみんなで発表できるようになっている。

「ゲーム機別インデックス」から機種を選び、その中から自分が感想を読みたいタイトルを選んでみよう。5段階評価で参加者たちがゲームの感想を書きこんでいる。同じゲームでも、「面白い」という人もいれば「グラフィックだけだ」という人もおり、それぞれの意見を読んで総合していくと、そのゲームの評判がわかるだろう。

このサイトのいいところは、ユーザー登録をしておけば誰でも気軽に感想を書き込めることと、新しいゲームだけではなく古いゲームの感想も書けること。ゲーム機別インデックスの中にはスーパーファミコンやファミコンまであり、オールドゲームファンも参加できるようになっている（なぜか『スペランカー』などは十数件も感想が登録されている…）。ここを読んで回ると、意外な拾い物を見つけられるかも…？　ぜひあなたも参加して、感想データベースをどんどん充実させていこう。

隠しページの探し方についてちょいと考える

表サイトは普通なのに、偶然見つけた裏口から入ったら…！　ということはよくあります。偶然に頼らない隠しページの探し方を考えましょう。

隠しページは必ず見つかる

企業、個人にかかわらず、どのサイトにもつきものなのが「隠しページ」というやつです。例えばメーカーサイトならば、ゲームの裏技や開発こぼれ話や開発者の個人的な日記（および愚痴）がこっそりと隠されていたりします。

一応、メーカーサイトにある隠しページというのは、見つかることを前提として書かれています。当たり前ですね。隠しているとはいえ、インターネット上にアップロードされているのですから。

ところが、個人サイトにある隠しページってやつは、そういう前提で書かれていない場合があるんですよ、これが…。いきなり他のサイト管理者への悪口が書かれていたり、そりゃ違法だろってなファイルが置かれていたり、「もう死にたい」という遺書めいた告白文があったりと、そりゃあもうすごいことになってます。

筆者が見たので一番ビビったのが、某漫画家さんのサイトです。表向きは普通にイラストなどが置いてあるのですが、隠しページにはなんと、カッターで滅多切りに

して血まみれになった自分の腕の写真が…。リストカット症候群というやつです。一見華やかそうな漫画家という職業の裏にある、創作の孤独と狂気を垣間見た気がして空恐ろしくなりました。

…てな話を書くと、隠しページを見たくなってきますよね。でも「隠しページを探す」というのも、ある種のゲームみたいなものなので、ここに解答を書いちゃうのは…えっ？　もったいぶるなって？　しょうがないなぁ…。

①選択範囲を反転させる

一番簡単な隠し方が、リンクの文字色を背景と同じ色にしてしまうことです。これを見破るために、「全てを選択」を選びましょう。今まで何もなかった場所に文字が浮かび上がるかも…。

②画像をクリックしまくる

一見、全然関係ない画像に隠しページへのリンクが張られている場合があります。画像は洩らさずクリックしてみましょう（カウンタや小さなボタンもね！）。

③ソースファイルを見る

本当は②と③の間にいろいろと細かいテクニックがあるのですが、ソースファイルを見てしまえば小手先の隠しは全て見つかります。<a href="xxx.html">と書かれた部分の「xxx.html」が隠しページのファイル名です。また、<!--xxx.html-->のようにコメントとして書かれている場合もあります。しらみつぶしに探しましょう。これをやると、本当に探す楽しみはなくなりますけどね…。

④サーチエンジンを使う

隠しているものがサーチエンジンに引っかかるのか？　引っかかりますとも、サイト管理者が対策してなければね。クスクス。どのサーチエンジンで、どんなキーワードを使って探すかは、自分で考えてみてください。

⑤画像埋め込みデータを抽出

ここまでやる奴は滅多にいませんが、ＪＰＥＧなどの画像の中に、隠しページのファイル名を埋め込むことができます。データを取り出すツールを使いましょう。

⑥とにかく頭を使う！

身も蓋もない話ですが…。

あと、同じサーバ上に探査ＣＧＩを設置してむにゃむにゃ、というのもあるんですが、それだと隠しページ探しというよりもクラッキングの領域に入る上、筆者もよくわかってないのでやめましょうか。

なお、わからないからといって管理者に問い合わせるのは反則です！　隠す理由があって隠しているのですから、答えてくれるどころか隠しページを消去される場合もあります。注意しましょう。

メタルギア秘密諜報局

GAME

http://www.neo-kobe.com/

『メタルギアソリッド』ファン、及び小島監督ファン必見？　小島監督関連の深すぎる情報を発信する『メタルギア秘密諜報局』に注目せよ！

小島監督、好きですか？

「そんなの当たり前じゃねーか。小島監督作品全部集めてるぞこの野郎！　監督激ラヴ。いやむしろ監督の体がほしい」

　などと微妙に問題を含む発言をしてしまうほどの小島監督ファンの皆さん！　皆さんのためにステキサイトを紹介しましょう。

　というわけで、『メタルギア秘密諜報局』。見ての通り、そのものずばり『メタルギアソリッド』のサイト…というだけではなく、他の小島監督作品全体のファンサイトでもある。

　まさかとは思うが、「コジマって誰やねん。電器屋？」なんて勘違いしているボンクラな人はいないよね？　小島監督というのは、コナミの『メタルギアソリッド』『ポリスノーツ』『スナッチャー』などの制作者。どれも知らないとか、どれもプレイしたことがないという人は、今すぐプレイした方がいい。というか、プレイしてないとこのサイトの中身が理解できないだろう。ファンサイトというのはそういうものである。

ＦＡＱでゴー

『メタルギア秘密諜報局』内部には様々なコンテンツがあるが、メインとなるのはやはり小島監督作品の紹介である。作品解説やストーリー紹介、更に小島監督作品に関するＦＡＱまである。ここで、ＦＡＱの一部を引用してみよう。

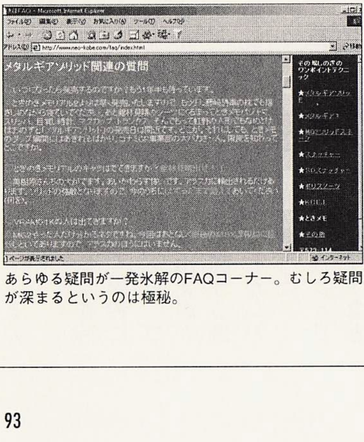
Ｑ：無線機はアラスカで凍ったり

しないんですか？
A：大丈夫です。コナミマンの生き血で暖めてありますから。
Q：最後のボスはまたアイツなんですか…。確か『メタルギア2 ソリッドスネーク』で仕留めたハズだけど…。
A：いいえ「こいつ」です。『パロウォーズ』で鍛えておいてください。こいつロボはなかなか強いですよ。もうスネークちゃん弾丸1発で死亡ですから。
Q：ソリッドスネークはなんか年々若返っていませんか？
A：気のせいです。
Q：『スナッチャー』のパソコン版は途中で終わってるやんけ。どういうことや。
A：MSX倫理協会（アスキー主催）の規定にひっかかったためです。ご了承ください。暴動はアスキーのほうへ。
Q：コナミといったら『ときメモ』じゃないですか？
A：何ねぼけたことといってる『スカイジャガー』や。時代古すぎ。

…いかん、あまりにもネタがディープすぎる。『メタルギアソリッド』を知らないと楽しめないどころか、「実は小島監督のデビュー作はMSXの『夢大陸アドベンチャー』」というくらいの知識がないと理解できないかもしれない…まあいいか。ファンサイトというのはそういうものである（そうなのか？）。

ちなみに、同じサーバ内に『MSX秘密諜報局』もあるので、そっちも見ておくように。

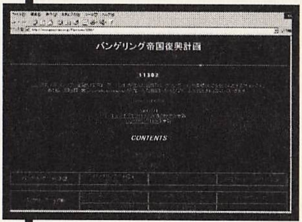
『メタルギアソリッド』の紹介…のはずだけど、なんか違う。



あらゆる疑問が一発氷解のFAQコーナー。むしろ疑問が深まるというのは極秘。

バンゲリング帝国復興計画

GAME



http://www.geocities.co.jp/Playtown/3006/

伝説のクソゲーとして超有名な『バンゲリングベイ』を再評価、徹底攻略するバンゲリングサイト。これを読んで新たな魅力に目覚めよう。

『バンゲリングベイ』は断じてクソゲーではない！

今から十数年前、「高橋名人」とか「16連射」とかいう言葉が生まれる前の、ファミコン黎明期…まだ幼く純真だった頃の我々を、恐怖のどん底に叩き落としたゲームがあった。

『バンゲリングベイ』

よもや説明はいらないだろう。プレイする者はそこに無間地獄の入口を見出すという、伝説のクソゲーだ…。

しかし、ちょっと待て。「伝説のクソゲー」という評判ばかりが先行しているが、実際にこのゲームを評価できるくらい深くやりこんだ人はどのくらいいるのだろう。もしかしたら、皆ちゃんとプレイしていないのに、先入観だけでクソゲーのレッテルを貼っているのではないか…？

クソゲーという固定観念を排除し、一つのゲームとして純粋に『バンゲリングベイ』を見た時、プレイヤーはそこに何を見出すのか…。そんなテーマに真正面から挑戦したサイトがある。それが『バンゲリング帝国復興計画』だ。

結論から言えば、『バンゲリングベイ』は断じてクソゲーなどではない。

サイト管理者はこう書いている。

「このゲームがクソゲーと呼ばれる理由は、マニアックな操作性にあります。裏を返せば、これさえ慣れればずいぶん奥の深い戦略的なシューティングゲームとして遊べるはずです」

マニアックな操作性というのは、『バイオハザード』に見られるよう

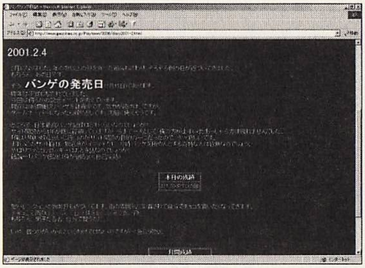
な、いわゆるラジコン操作というやつだ。確かに、当時はこのような操作を要求するゲームがなかったので、クソゲー呼ばわりされるのも仕方ない…。

だが、「裏を返せば戦略的なシューティングゲームとして遊べる」とはどういう意味か？　そこでサイト管理者は、『バンゲリングベイ』の「空母の防衛」「爆弾所持数の制限」「時間と共に戦力を増強していく工場」といった要素を挙げた上で説明する。

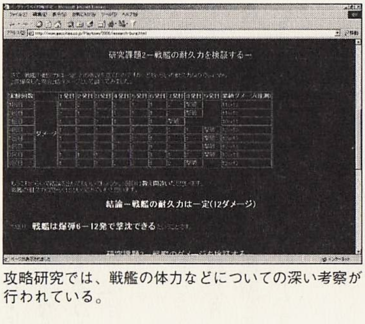
「『工場を1つ破壊した後、残った爆弾を次の工場に投下しに行くか、それとも、一旦空母に戻るか』あるいは『少しダメージを受けたが、工場周辺の兵器を駆逐した。大事を取って空母に戻るか、それとも危険だが工場に爆弾投下するか』というように、いろいろなシチュエーションでの瞬時の判断が問われる」

なるほど！　様々な要素や制限が絡んでいるため、プレイヤーに適切な判断力が求められる場面が出てくるというわけだ。なんと奥が深いのだろう。

…そろそろ読者の皆さんも洗脳されてきた頃だろう。このサイトを読めば、ますます『バンゲリングベイ』の泥沼に引きずり込まれること間違いない。徹底したデータ主義の「バンゲリングベイ攻略研究」や、日々のプレイを記録した「バンゲリング日記」を読み、バンゲリングベイ帝国復興の日に備えるがいい！　ジーク・バンゲリング帝国！



プレイした日にのみつけられる「バンゲリング日記」。6面とか平気で行ってる。



攻略研究では、戦艦の体力などについての深い考察が行われている。

ラジカル・ドリーマーズの小部屋

GAME

http://village.infoweb.ne.jp/~fwhd1159/radical/radicaltop.htm

『ラジカル・ドリーマーズの小部屋』は、スクウェアの『クロノ』シリーズのファンサイト。同シリーズへの熱い想いがつまっているぞ。

サテラビューの『ラジカル・ドリーマーズ』

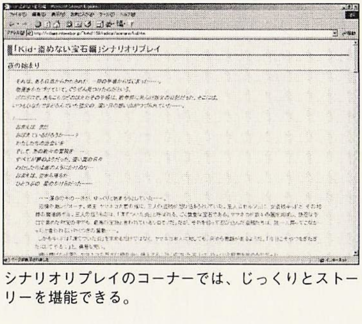
BS通信衛星を使ったSFC用のゲーム配信サービス「サテラビュー」のことを覚えているだろうか？　利用者はそれほど多くなかったものの、様々なオリジナルゲームが配信されていた。

その中の一つに、『ラジカル・ドリーマーズ』というゲームがあった。これは、スクウェアのSFC用RPG『クロノ・トリガー』の続編である。

その『ラジカル・ドリーマーズ』を中心にした、『クロノ』シリーズファンサイトがここ『ラジカル・ドリーマーズの小部屋』だ。

しかしまたどうして、こんなマイナーの上に「超」がつくほどマイナーなタイトルを中心にしたサイトを作ってしまうのか…などと思ってはイケナイ。マイナーな作品だからこそ、それを愛するユーザー自身が世に広めてやらなければならないのだ。

特にこの『ラジカル・ドリーマーズ』は、PSで発売されたRPG『クロノ・クロス』の原型ともいえる作品であるにもかかわらず、



シナリオリプレイのコーナーでは、じっくりとストーリーを堪能できる。

サテラビューによる配信でしか世に出ていないため、入手するのもプレイするのも非常に困難。『クロノ・クロス』を遊んでファンになったプレイヤーが、その原型となった作品を探りたいと思っても、触れることさえできないというのが現状である。だからこそ、そのよさを伝えていくのが重要になるというわけだ。

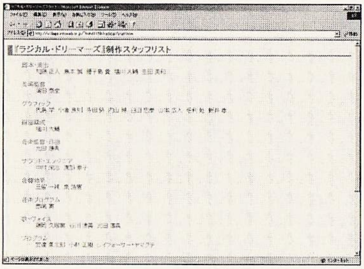
シナリオリプレイで追体験

『ラジカル・ドリーマーズの小部屋』は、主に『ラジカル・ドリーマーズ』の紹介、レビュー、シナリオリプレイなどから構成されている。紹介は文字通りゲームについての紹介。レビューの方は、管理者の方が『ラジカル・ドリーマーズ』について思ったことを、徒然と書き綴っている。「凍てついた炎」とは何だったのか、BGMのタイトルに『クロノ』シリーズの裏テーマがあるんじゃないか、などなど。

シナリオリプレイというのは、ゲームのシナリオを順に追っていくコーナー。『クロノ・トリガー』の直接の続きにあたる「盗めない宝石編」や、その他6本のシナリオを解説しており、ここを読めば『ラジカル・ドリーマーズ』がどんなお話だったのかがだいたいわかる。ちなみに『ラジカル・ドリーマーズ』は他の『クロノ』2作品とは異なり、RPGではなくサウンドノベルに近いシステムだったようだ。

その他、『クロノ・クロス』の攻略や、『クロノ』シリーズや『ゼノギアス』のゲームミュージック作曲者である光田康典さんのディスコグラフィがあり、それぞれ充実した情報源となっている。

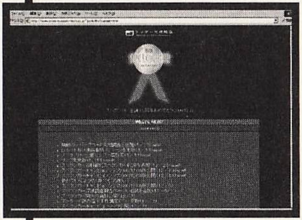
ところで、『ラジカル・ドリーマーズ』は入手困難であると書いたが、だからといってサイト管理者の方に、「譲ってください」とか「どこで手に入りますか」といったメールをいきなり送りつけたりはしないように。



『ラジカル・ドリーマーズ』のスタッフリストなんかも用意されている。

クソゲー処理概論

GAME



http://www.erl.ee.musashi-tech.ac.jp/~ponkithi/kusoge-.htm

『スペランカー』にトラウマを持つファミコン世代よ！『スペランカー』はクソゲーじゃないと憤る人々よ！　このサイトを見るのだ!!

量より質…なのか？

さてさて、またクソゲーサイトの紹介である。『クソゲー処理概論』という名前から、「クソゲーを片っ端から笑いものにしていくサイトかな？」と思ってしまいがちだが、中身を見てみると…。『スペランカー』と『マインドシーカー』しか扱ってねえ！

少数精鋭主義というか、量より質というか…とにかく、この2作品に関しては、他の追随を許さないコンテンツを持っている。

極悪ゲームのススメ

まずは『マインドシーカー』のコーナーから。『マインドシーカー』は、ナムコがファミコンで発売した超能力養成ゲーム（ハァ？）で、コントローラーを通じてファミコン本体に念力を送り、「カードを透視せよ」「念力でドアを開けよ」といった数々のESPテストをクリアしていくという、学研の「ムー」もビックリなステキソフトである。どうやってファミコンが念力を感知するんだろ…。しかし『クソゲー処理概論』の人々はこれに果敢に挑戦し、クリアを果たしている。ぬう。

続いて『スペランカー』のコーナーだが…これがその…なんというか…絶句するほどすごい。

今更『スペランカー』そのものについてはいちいち説明しない。まずは「スペランカー基礎学」から見てみよう。ここでは『スペランカー』のバックストーリー、ジャンプのコツ、6周目までの鍵の取り方といった基本を教えている。

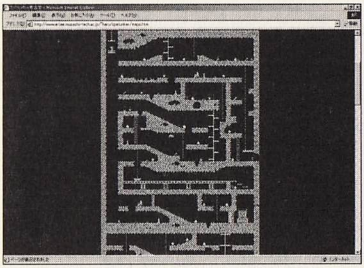
これはほんの序の口。ここからが『クソゲー処理概論』の本領発揮である。「最先端スペランカーゼミ」と「スペランカー考古学」のコーナーを見てみよう。ここでは『クソゲー処理概論』のメンバーと日本の様々な工業大学からの協力者たちによって、最先端の『スペランカー』研究が行われており、知られざる事実が次々と明らかになっている。ここで彼らの研究成果の一部を公開しよう。

「ATARI、コモドール版『スペランカー』の研究」「製作者ティム・マーティン氏を追跡」「残機が128機を越えると残機0と同じ扱いになり、死ぬとゲームオーバーになる」「ランダムアイテムは見切り可能」「カウンターストップは1677万7216点」「理論的には256周で1周目に戻るはずが、実際に256周を越えると幻の0周目が現れる」

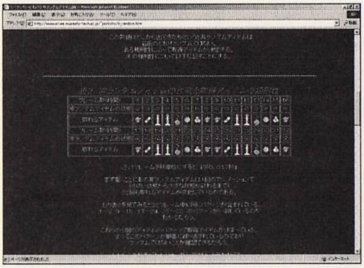
ノォォォッ！　誰が『スペランカー』で256周しろと言ったんだッ!!　ジーザス…。

これだけでもわかると思うが、彼らにはクソゲーをバカにする気持ちなどこれっぽっちもない。彼らは「クソゲーの半端じゃない操作性さえ克服すれば、見違えるほど素晴らしいゲームになる。言い換えれば『クソゲー＝スルメゲー』だ」と言い切るほど、クソゲーを愛しているのだ。劣悪な操作を乗り越え、可能な限りゲームを追求していくその姿勢…君たちこそ真の『スペランカー』ファンだ！

感動をありがとう!!



『スペランカー』地底の歩き方。これを見ればもう迷うことはない。



ランダムアイテムの解析。ランダムではなく、本当はパターンがあった！

XEVIOUS

GAME

http://www.nemoto.ecei.tohoku.ac.jp/~ozawa/xevious/

『ゼビウス』に関する資料、研究では随一の情報量を誇るのが、ここ『XEVIOUS』。奥深い『ゼビウス』の世界に分け入ってみよう。

『ゼビウス』の全てがここにある

ゲーム歴が15年を軽く越えちゃってるようなジジイゲーマーの皆さんは何とも思わないかもしれないが、今の若い人たちは『ゼビウス』と言われてもピンと来ないらしい。ジジイゲーマーにとっては「青春のよき思い出」であっても、若い人たちにしてみれば「『ナムコミュージアム』という古典の教科書に載っているゲームの一つ」でしかないのかもしれない…。

ジジイゲーマーにとっては当たり前の話なのだが、皆さんは『ゼビウス』には壮大なバックグラウンドストーリーと、それに基づいた緻密な登場キャラクター（機体）設定があるのをご存知だろうか？ 決して「悪の宇宙人が襲ってきた！ 地球を救え！」という単純なゲームではないのだ。

例えば、ゲームを開始して最初に出会う円形の敵がいるが、この機体は単なる「ザコキャラ」ではない。設定上「偵察機」という役割を与えられており、自機を攻撃したり特攻してきたりはせず、すぐに逃げ帰っていく。更に実際のプログラム上でも、この偵察機の撃墜された数によって敵軍全体の行動が変わるようになっている。その上、この偵察機には名前がついているのだが、「敵軍での正式名称（トーロイド）」、「人類側でつけたコードネーム（フリート）」、「パイロットたちの間で使われている通称（コイン）」と3つもの名前がついているのだ。このように、敵キャラクターの一つを取っても、ちゃんと意味があるのである。

見た目はなんてことのない縦スクロールのＳＦシューティングゲームだが、実はその背後に膨大な設定があり、それが『ゼビウス』という世界全体を形作っている…というわけだ。

…うーん、こうして『ゼビウス』の解説を書いてみると妙に堅苦しくて、本当に小難しい古典を解説しているみたいだ。知らない人には退屈かもしれないな…。

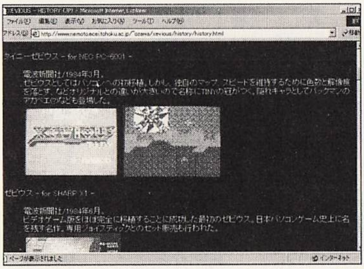
しかし世の中には、そんな古典に興味を示してしまう人というのが、必ず一定の割合でいる。君のクラスにもいなかったか？ 突然「三国志」や「源氏物語」を原文で読み始めるような奴が…。

そんな遅れて来た『ゼビウス』愛好家に救いの手を差し伸べるのが、この『XEVIOUS』というサイト。今では手に入らなくなってしまった貴重な資料や、興味深い研究の数々が掲載されている。

例えば「HISTORY」のコーナーでは、アーケード版やファミコン版だけではなく、当時かなり多くの機種が出ていたパソコンへの移植版も全て網羅している。そうか、当時はＰＣ－６００１でも出ていたんだなぁ…。もちろん、キャラクターの名前やマップ、更にはゼビ語（そういえばそんなものもあったな…）の解説まであるという用意周到ぶり。素晴らしい。

もしも、こんな古典に今更ながら目覚めてしまったが、資料の少なさに嘆いている…という人がいたら、まずここを読んでみよう。

詳細なステージ解説。ソルの位置もこれでバッチリ。


ゼビウスの歴史を探る。『タイニーゼビウス』ってこんな画面だったんだ…

ヴァフィョーン団エンターテインメント

GAME

http://member.nifty.ne.jp/VFD/

セガファンの中でも特にディープなセガファン、及び『レンタヒーロー』ファン推奨のサイト。これで君もヒーローになれる…か？

DEEPなメガドライブ

ヴァフィョーン団は、「DEEP！メガドライブ」や「レンタの本」といったメガドライブ関係の同人誌で（ごく一部に）有名なサークル。そのディープすぎる活動内容は（ごく一部の）セガ社員にまで注目されているという…。

で、そのヴァフィョーン団のネット上での活動拠点が『ヴァフィョーン団エンターテインメント』。ここでは同人誌のサポート情報や、メガドライブとセガに関するちょっとした小ネタ、そしてあの『レンタヒーロー』の特集ページ「裏・レンタヒーローリターンズ」などがある。特に「裏・レンタヒーローリターンズ」は非常に充実しており、ファンならば見ておきたい内容になっている。

君はレンタヒーローになれるか！

ここでちょっと解説。『レンタヒーロー』とは、91年にセガがメガドライブで発売したRPG風アドベンチャーゲーム。

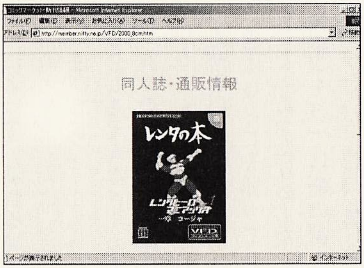
なんてことのない平凡な青年やまだたろう（名前変更可）が、レンタル制のスーパーエナジーコンバットアーマーと出会うところから物語は始まる。なんと、そのコンバットアーマーを着ると全身の力が強化され、誰もがヒーローになることができるのだ！　かくして「レンタヒーロー」となったやまだたろうは、レンタル料を払うためにアルバイトをこなしつつ、街の平和を守るために日夜戦い続けているのだ!!

なんかこう、しょーもないB級な空気をそこはかとなく感じてしまうゲームだが、そのB級っぷりが（ごく一部で）人気を呼び、サターン・ドリームキャストへの移植も熱望された。「ドリームキャストマガジン」誌では「レンタヒーローリターンズ」なる復活祈願のコーナーまで作られ、遂に2000年5月、DCでリメイク作『レンタヒーローNo.1』が発売されたのである。おお〜素晴らしい〜ぱちぱちぱち（拍手）。

そんなわけで「裏・レンタヒーローリターンズ」。まず『レンタヒーロー』の完全攻略があり、これから『レンタヒーロー』をプレイしようという方（いるのか？）にも優しい解説がついている。それから、「レンタヒーローinセガサターン」「レンタヒーロースタッフは今…」「スパイクアウトとレンタヒーローの意外な関係」などなど、『レンタヒーロー』関連の小ネタの数々がある。

それから、『レンタヒーローNo.1』が出るまでの経緯を追ったコンテンツもある。99年秋と2000年春のゲームショウにおける、セガブースでの『レンタヒーローNo.1』ステージ、そして秋葉原で行われたイベントのレポートなどが記されている。これを読めば、『レンタヒーローNo.1』の発売に向けての盛り上がりを追体験できるだろう。イベントなどに参加できなかったファンの方にもオススメ。セガファン、並びに『レンタ』ファン必見だ。

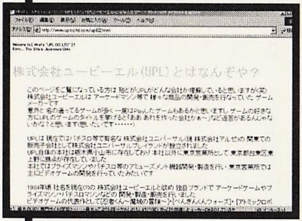
「裏・レンタヒーローリターンズ」。アメコミ調なレンタヒーローが懐かしい。



同人誌の通販コーナーもある。

What's "UPL CO.,LTD"!?
～株式会社ユーピーエルとはなんぞや!?～

GAME



http://www.uplcoltd.com/

消えたゲームメーカー、UPLのファンサイト。他にはない独特の個性を持っていた、UPLの熱い魂をもう一度思い出すんだ！

実は死屍累々なゲーム業界

ゲームを作っている会社は星の数ほどあり、小さな開発会社なども含めると、一説には５００社を超えるとも言われており、しかも今なお増加傾向にある。

しかし…新しいゲームメーカーが増える一方で、倒産していくメーカーもまた増えてきた。特にここ数年は、不況と過当競争によって倒産する会社が跡を絶たない。「えっ、まさかあの老舗が？」「あの名作を出したメーカーが？」というように、ユーザーから見れば名作を出す優良企業だったにもかかわらず、経営が破綻してしまったケースも少なくない。

そう、たとえどんなに名作を出していたとしても！　もろもろの事情によって、潰れる時はあっさり潰れちまうんだよ…うっうっうっ（泣いてる）。

ＵＰＬもそんなメーカーの一つだ。数々の名作、渋い佳作を放っていながら、92年に倒産してしまった悲しいメーカーである…。

君はＵＰＬを知っているか？　そこで「あったりめーだよ。『宇宙戦艦ゴモラ』は俺の魂のゲームさ！」という力強い答えが返ってくるようなら何の説明もいらないのだが、ほとんどアーケード専門でマイナーめな会社なので、ちょっと説明させていただく。

ＵＰＬは、80年代初期からゲーム開発を行っていたメーカーで、主にアーケードで活躍していた。初期作品で有名なのが、『忍者くん』と『ペンギンくんＷＡＲＳ』である。両方とも、ファミコンに

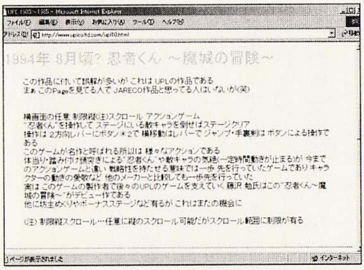
移植された時は別のメーカーから発売されたので、UPLという名前を覚えている人は少ないだろうが…。80年代後期には『忍者くん阿修羅の章』『XXミッション』『オメガファイター』『アトミックロボキッド』『宇宙戦艦ゴモラ』といった苦み走った渋すぎる作品を放ち、一部で熱狂的な支持を得ていた。

　これでUPLという会社がどんな会社なのか、わかってもらえただろう…えっ？　まだわからないって？　大馬鹿者！　わからないなら、このサイトを読んでUPLのことを知れ！（命令形）

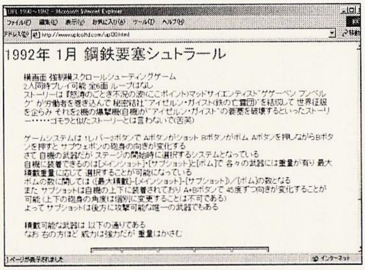
　この『What's "UPL CO.,LTD"』は、日本最大級のUPLファンサイトである。日本最大級って、他にUPLファンサイトなんてないだろ、というツッコミは無視。

　本サイトには、UPLファンの（というか、管理者個人の）熱い思いがつまっている。UPL作品の紹介を読んでいくと、いかにUPLが独特なシステムを持ったゲームを作っていたかがわかるだろう。倒した敵との距離によって得点が変わる『オメガファイター』、自機と照準を同時に操作する『宇宙戦艦ゴモラ』など…こういったUPLという「個性」が、どんなに好きだったか…。

　諸行無常、盛者必衰。どんなものでもなくなる時はなくなる。だが、こうして情報を集め、それが確かに存在していたということを証明することは可能である。これもまた、インターネットの利点だ。



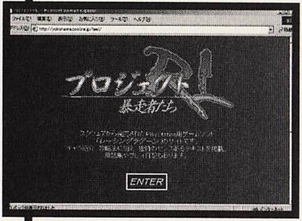
シンプルなレイアウト。『忍者くん』はジャレコじゃないぞ。



最後の作品『鋼鉄要塞シュトラール』。ゲーセンでもほとんど見かけなかった（涙）。

プロジェクトRL

GAME



http://yokohama.cool.ne.jp/teel/

恐怖のハイスピードドライビングRPG兼ポエムチックドライビングRPG『レーシングラグーン』をしゃぶり尽くすファンサイト。

甦る横浜最速伝説

10年前、横浜にとびきり速い男がいた。そいつは第3京浜の多摩川コーナーを5速全開で抜けてったんだ。一緒に走っていたヤツら、口を揃えてこう言ったね。『アイツはクレイジードライバー。命知らずの大馬鹿野郎だ』ってね…。

…おとぎばなしは終わりさ…。

俺たちの物語は、はじまったばかりなんだ。

South YOKOHAMA…

…俺たちのSTREET…

…醒めちまったこの街に…

…熱いのは…

俺たちのDRIVING…

などといきなりポエムチックな文章から入ってしまって申し訳ないが、皆さんは『レーシングラグーン』というゲームをご存知だろうか。名前だけは聞いたことがあると思うが、これはスクウェアが出した「ハイスピードドライビングRPG」なるものである。

なんだそのふざけたジャンル名は！ それが許されるのなら『キングスナイト』はマルチプレイヤーシューティングRPGか!! と激しくツッコミたくなるところだが、とにかくそんなゲームが出ていたのである。

中身はお世辞にもよいとはいえず、しまいには980円で投げ売りされてしまうようなゲームだったのだが…ある一点だけ、『レーシングラグーン』は素晴らしい美点を備えていた。それは…

ポエム。

冒頭のポエポエしたポエミーな

文章は、すべてゲーム中からの引用である。このゲームの中では、登場人物全てが激しい自己陶酔の世界に入っており、出てくるメッセージの全てが激しくポエムチックなものになっているのだ。

そんな『レーシングラグーン』のファン（？）サイトが『プロジェクトＲＬ』。横浜最速伝説のすべてがここにある。

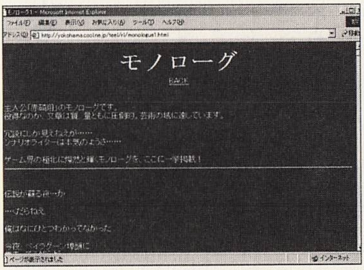
ゲームの紹介や攻略といった、ファンサイトの基本的なコンテンツもあるが、やはり見所はポエム。「横浜名文伝説」のコーナーでは、登場人物たちのクラクラきそうな電波メッセージがそのまま掲載されている。

海へダイビングｉｓ敗北ネ!!
ギリギリまでブレーキを我慢して
ＹＯＵのアグレッシブなハートを
見せつけてｗａｎｔ ｙｏｕ!!

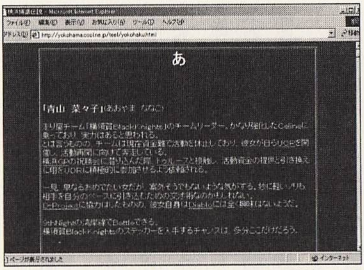
頼むから病院に行ってくれ。

「横浜最速ネタバレ伝説」のコーナーは、いわゆるプレイ日記。とはいえ、ただのプレイ日記で終わるわけがない。登場人物たちの謎の台詞、謎の行動、謎の走り、謎のストーリー…そのすべてに細かくチェックを入れてツッコミを加えている。あまりにも膨大な量なので、これぱかりは実際に読んでもらうしかないが、とにかく随所に笑いが散りばめられている。

『レーシングラグーン』のシナリオライターは本気で書いていたのだろうが…こうやって読むとネタだったとしか思えないなぁ…。



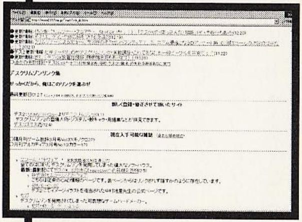
ゲームに華を添える（どころか滅茶苦茶にしている）ポエミーなテキスト。



用語集で登場人物を整理しておくと、あの破綻したストーリーも多少は理解できるかも。

デスクリムゾンリンク集～
せっかくだから、俺はこのリンクを選ぶぜ～

GAME



http://www2.117.ne.jp/~mat/link_dc.htm

今やクソゲー帝王として知らない者はいない『デスクリムゾン』。帝王が帝王の階段を駆け上がっていった様を、このサイトで確認せよ！

なんだこのリンク集はぁ！

もはや知らない者はいないだろう。クソゲー界において一大ムーブメントを引き起こした『デスクリムゾン』。劣悪な操作性、調整したとは思えないゲームバランス、ゴミみたいなグラフィック、意味不明なオープニング…ゲームを構成するあらゆる点が崩壊しており、むしろそのあまりの崩壊っぷりが話題を呼び、クソゲー界の「帝王」として崇め奉られている。

さて、そんな『デスクリムゾン』も、96年の発売当時はそれほど騒がれたわけではない。ただちょっと、ゲーム雑誌のレビューで「ゲームに点数をつけるという行為に限界を感じた一本」「バーチャガン置いて帰りました」「芸術に点数をつけるなど不可能だ」などと書かれただけである（それでも充分話題になってるな…）。

『デスクリムゾン』が静かな話題となり始めたのは、「セガサターンマガジン」誌の読者評点コーナー「読者レース」だった。ここで『デスクリムゾン』は、10点満点中1点台という前代未聞の低評価をマークし、ディープなサターンユーザーの中で「すごいゲームがあるらしい」と広まっていった。

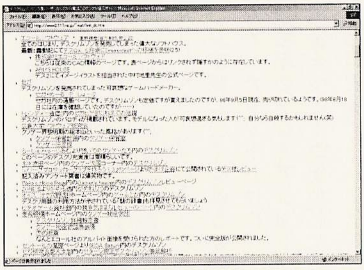
しかし、それだけならば今のような大きなムーブメントにはなりえなかっただろう（かつて同じ経緯を辿ったメガドラの『ソード・オブ・ソダン』でさえ、まだまだ知名度は低い）。『デスクリムゾン』ムーブメントはどこから発生し、どのように盛り上がっていったのか…それを解く鍵が、ここにある。

『デスクリムゾンリンク集~せっかくだから、俺はこのリンクを選ぶぜ~』の中に…。

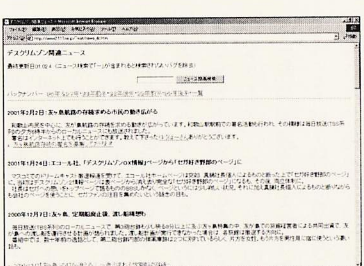
伝説のクソゲーとして静かに静かに広まっていた『デスクリムゾン』に転機が訪れたのは、このリンク集ができてからだった。それまでは、ネットのゲーマーたちが各々の手で『デスクリムゾン』を調べていたのだが、このリンク集のおかげで『デスクリムゾン』情報が集中するようになった。「エコールが関西の大学でバイト募集してたぞ!」「実際に面接に行った奴のレポートがあるぞ!」「最短クリア記録が更新されたぞ!」「『超クソゲー』にエコールのFAXインタビューが掲載されたぞ!」「謎の物体はモモンガではなくムササビらしいぞ!」…と有志たちの手によって、驚くべき(?)新情報が次々と明らかにされ、リンク集は興奮の坩堝と化した。

このリンク集を通じて知り合い、意気投合したクリムゾナー(真の『デスクリムゾン』ファンをこう呼ぶらしい)たちは、更なる情報とネタを求め、Tシャツなどのグッズ発掘、焼きビーフン試食、「越前っち」開発、エコール本社への「聖地巡礼」などを行い、我々に素晴らしい話題を提供してくれたのだった。

初めは少ししかなかったリンクも、時と共に成長、肥大化していき…そして現在に至るというわけである。『デスクリムゾン』伝説を知る全ての手がかりが、このサイトにあるということを皆さんにも覚えておいてもらいたい。



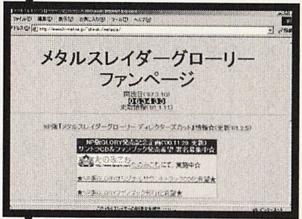
激しく文字の詰まったリンク集。『デスクリムゾン』の恐ろしいまでの増殖ぶりにビビれ。



関連ニュース。「友ヶ島(OPの舞台)航路の存続求める市民の動き広がる」だって…

メタルスレイダーグローリー ファンページ

GAME



http://www.hi-net.ne.jp/~shiroki/metasla/index.html

最近ニンテンドウパワーでリメイクもされた、『メタルスレイダーグローリー』のファンサイト。この作品の魅力に触れてみよう。

ただの「お宝ソフト」じゃない

今ではすっかり「お宝ソフト」の代名詞となってしまった『メタルスレイダーグローリー』。ファミコン末期にごく少数しか生産されなかったソフトだけに、一時期は秋葉原のプレミアショップで3万円台をつけていたなどという話もあるほどだ。

しかし、そうやって「プレミアソフト」として話題になることはあっても、肝心なゲームの中身が話題になることは少ない。そういう意味で、『メタルスレイダーグローリー』は不幸なソフトであるといえるだろう。

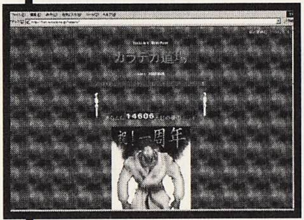
そんな『メタルスレイダーグローリー』を、お宝ソフトとしてではなく、一つの愛すべきソフトとして扱っているサイトが、ここ『メタルスレイダーグローリー ファンページ』だ。

サイトの基本的な構成は、ゲームシステム、世界設定、キャラクター、メカの紹介などから成り立っている。ここで便利なのが「メタスレデータベース」。ゲーム中のパスワード一覧や関連グッズ紹介や、原作・キャラデザ・総監督を務めた☆よしみる氏の漫画作品リストなどがあり、『メタルスレイダーグローリー』関連情報が一度に調べられるようになっている。また「所有者リスト」や「愛好会」もあるので、ファンの人は登録しておくといいだろう。

つい最近、ニンテンドウパワーでリメイクされたことだし、もう一度『メタルスレイダーグローリー』を一つのゲームとして再評価してみるのも悪くないのでは？

カラテカ道場

GAME



http://fish.miracle.ne.jp/higashi/index.htm

武道の心得を今に伝える名作（迷作？）『カラテカ』…その『カラテカ』を極めんとする者たちが集う場所、それが『カラテカ道場』だ！

目指せ！カラテカマスター

ソイヤ！　ソイヤ！　相手の目を見て礼！　後ずさりで転落死！　カミカゼスピリッツ・アーンド・マインドオブゼン！　I am KARATEKA!!　HAHAHAHAHAHA…

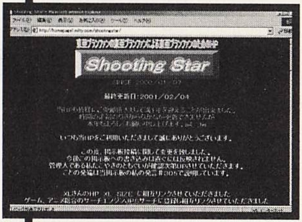
そんなこんなで『カラテカ』。男のたしなみとも言えるゲームである（女のたしなみでも可）。

しかしまあ、近年は武士道を失った若者のなんと多いことか。『バーチャファイター』や『鉄拳』ごときで武士の魂が伝わると思うてか！　ましてや『ブシドーブレード』など言語道断ッ!!　日本人として生まれたからには、まず『カラテカ』をプレイせよ。そして大和魂を心に刻み込め！

しかし、今改めてプレイすると難しく感じるのも事実。そんな時は『カラテカ道場』にて腕を磨くがよい。『カラテカ道場』では、ファミコン版『カラテカ』及びゲームボーイ版『マスターカラテカ』の攻略を行っている。当然のことながら、最大の難所とされる「鉄柵」の攻略もバッチリ。ファミコン版とゲームボーイ版では微妙に鉄柵突破方法が違うというのが驚きだ。アクマ将軍との対決についても詳細な解説がついており、まさしく完全攻略となっている。う〜ん、素晴らしい。ソイヤ！　ソイヤ！　飛んでくる鷹に蹴り！　ピンクの胴着も問合いで一閃!!　アクマ将軍を倒せばマリコ姫の愛の告白だ！　目指せカラテカマスター!!（目指したくもない、とか醒めたことは言うな）。

Shooting Star

GAME



http://homepage1.nifty.com/shootingstar/index.html

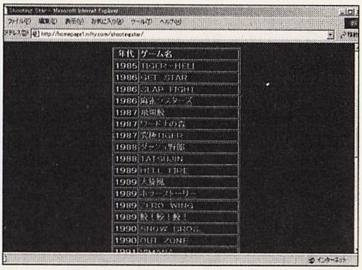
孤高のシューティングメーカー東亜プランに捧げる、東亜プランファンの東亜プランファンによる東亜プランファンのためのサイト。

東亜プランに栄光あれ！

シューティングファンならば、東亜プランの名前は記憶にとどめているだろう。『タイガーヘリ』『スラップファイト』『究極タイガー』『TATSUJIN』『大旋風』『鮫！鮫！鮫！』『V・V』『BATSUGUN』などなど…数えきれないほどの名作シューティングを出してきたメーカーであるが、悲しくも90年代初期に倒産してしまった。

今は亡き東亜プランを偲び、その作品群の記録を後世に残すサイトがある。それがここ『Shooting Star』だ。

ここでは東亜プランのアーケード作品を紹介している。最初の『タイガーヘリ』から、『ワードナの森』『ダッシュ野郎』といったシューティング以外の作品まで取り上げ、それぞれのゲームシステム、アイテム、ストーリー、配線図、ディップスイッチ表、インストカード、ゲームミュージックCD収録曲などを紹介しており、まさしく東亜プランデータベースとなっている。これを読んでSTGの歴史を知ろう。



『スラップファイト』や『究極タイガー』なんて、かなりやりこんだ記憶が…

ワイプアウト推進委員会

GAME

http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-SanJose/7230/wipeout/

他をよせつけないスピード感で支持を得る洋ゲー『ワイプアウト』シリーズのファンサイト。

ハイパースラスト一直線

洋モノのゲームの多くは、国民性の違いかセンスの違いなのか、日本ではあまり受け入れられていないのが現状だが、そんな中でも健闘しているタイトルがある。英・シグノシス社の『ワイプアウト』シリーズだ(PS版はSCEから発売されている)。基本は近未来型SFレースゲームなのだが、他に類を見ないスピード感と陶酔感をプレイヤーに提供しており、ゲーマーじゃない一般人でもファンになってしまったという人は多い。

『ワイプアウト推進委員会』は、その『ワイプアウト』シリーズのファンサイト。ハイセンスなデザインと、遊び心のある仕掛けで読者を楽しませてくれる。

筆者がチェックした時点では、PS2用に現在開発されている『ワイプアウト　フュージョン』の最新情報や、海外では既に発売されている64版『ワイプアウト64』の特集が掲載されていた。PS2版は海外サイトからの情報をまとめているのだが、64版は実際にプレイしての詳細なレポートとなっており、チーム紹介やBGM曲名リスト(多くのテクノアーティストが参加する『ワイプアウト』シリーズでは、曲リストは重要だ!)などがアップされていた。ちなみに、64版は秋葉原で購入できるぞ!

その他、『ワイプアウト3』のタイムアタックやCGギャラリー、謎のポイント制BBS、登録式のバトルゲームなどがある。ワイパー(『ワイプアウト』野郎のこと)なら毎日ヘビーチェックだ!

星をみるひと非公式ホームページ

GAME

http://www.geocities.co.jp/Playtown/2719/

実は奥深くシリアスなストーリーを持つ、『星をみるひと』の魅力に迫るサイト。解説、攻略ともに充実しているぞ！

あなたは星を見ていますか？

『星をみるひと』…ファミコンで出たRPGなのだが、かの「大技林」によると「ゲームシステムにかなりの問題があって、ゲームを進めていくのが非常に大変」と書かれている。サーチエンジンで色々調べてみると、「自分が死ぬほど弱くてクソ」「スタートしていきなり殺されるのでクソ」「歩くのが洒落にならないほどトロくさくてクソ」「パスワードが死ぬほど長くてクソ」など、ひどい書かれよう。要するに、身も蓋もなく言ってしまえば「クソゲー」ということなのだが…。

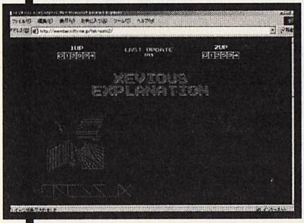
しかし待て！　そこでクソゲーの烙印を押してしまうのはまだ早い。この『星をみるひと非公式ホームページ』を見てから考え直してほしい。頼む、もう一度チャンスを与えてやってくれ！

『星をみるひと』の魅力…それは、当時は当たり前のようにはびこっていた「正義の勇者VS悪の魔王」という構図を断ち切り、奥の深いSF風のストーリーを構築した点にある、らしい。らしいというのは、筆者もクリアしたわけじゃないので断言できないのだ（オイ）。まあ、それは実際にこのサイトを見てもらえればわかることだ。考えるな。感じるんだ。

このサイトでは、『星をみるひと』に挑むプレイヤーに役立つ情報（キャラやアイテム解説など）を提供しており、更に「星をみるひと非公式ガイドブック」（同人誌）の通販まであるのだ！　これで『星をみるひと』も怖くない。皆でクリアしようじゃないか！

XEVIOUS EXPLANATION

GAME



http://member.nifty.ne.jp/tak-sato2/

『ゼビウス』研究者にもう一つ、オススメのサイトを紹介しよう。ここ『XEVIOUS EXPLANATION』にも、見逃せない情報がたくさんあるぞ。

また『ゼビウス』？

『XEVIOUS EXPLANATION』は、かの有名な『ゼビウス』のファンサイトである…

えっ、『ゼビウス』のサイトは前のページで紹介しただろうって？ アァァ甘いッ!! 貴様は甘い！ 糖尿病患者がドクターペッパー1・5リットルを一気飲みするほど甘いわッ!!

先ほど紹介した『XEVIOUS』はアーケード用『ゼビウス』を中心としたサイトだったが、『XEVIOUS EXPLANATION』はちと違う。サイト管理者はこう語る。

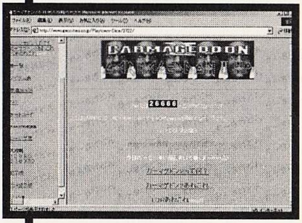
「作者の『ゼビウス』初体験はファミコン版です。硬派のゼビウスマニアの中には、コンシューマー版は認めん！ という人もいるでしょうが、作者の場合はそうではありません。内容について文句は言いつつも『ゼビウス』と名のつくものは買ってしまいます」

というわけで、こちらは家庭用で出た『ゼビウス』をメインに据えたサイト構成になっている。例えば定番の「キャラクター紹介」でも、MSX2版『ゼビウス ファードラウトサーガ』やPCエンジン版『ゼビウス ファードラウト伝説』に出てきた新キャラまでしっかりフォローしているのだ。

筆者が感動したのは、ファミコン版『スーパーゼビウス ガンプの謎』まで攻略しているところ。マニアの中には「邪道」とまで言い放つ人もいるタイトルを、見捨てずフォローしているのが素晴らしい。『ゼビウス』を心底愛する人ならばここもチェックしておこう。

カーマゲドン2&TDR大攻略ページ

GAME



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/3722/

やっぱ時代は洋ゲーだよな、しかもドンパッチ並みにビシビシ刺激的なのがいいよな、血とか肉も必要だよな…なんて人ほどオススメ。

轢という字は車に楽と書くんだよ

カー・マゲ・ドォォォンッ！

（喪黒福造の声で）やあみんな、今日もカーマゲっちゃってアポカリプスかな？　なに、意味がわからないって？　困ったなあ、じゃあお兄さんが説明するよ！

『カーマゲドン』っていうのはね、海の向こうで発売されたナイスなレースゲームなのさ。トゲトゲやドリルやミサイルがいっぱいついた超絶バイオレントなマッスィーンを駆り、破壊の限りを尽くすCoooooー!!　なゲームさ。

もちろん、一般市民を轢いてもオッケィ！　ドリフトしながら人の列に突っ込めば、大量コンボボーナスゲットだぜ!!　殺す時は女子供や老人を狙うと点数が高くてグー！　路面に残る赤いタイヤの跡が何とも言えないね★

そんな『カーマゲドン』が大好きな、愉快なお友達のサイトがここ『カーマゲドン2&TDR大攻略ページ』さ！　ここでは、日本版も発売されている『カーマゲドン2』『カーマゲドン　ザ・デス・レース2000』の紹介をしているんだ！　『2』に関しては攻略やチートコードもあるんだね。すごいや！

ゲームに飽きたら、息抜きに「カーマゲ度チェック」でもやってみよう！　ドキドキするね★

問：横断歩道で幼稚園児が集団で渡っていました。

①えっ？
②ほほえましいねえ。
③一時停止しないとね。
④何ヒットコンボできるかなあ？

もちろん答えはわかるよね？

和幸新宿組笹塚支部

GAME

http://www.din.or.jp/~mmk/

ロボットは男のロマンであるか否か。否、ロボットは人類全体のロマンである。だから『電脳戦機バーチャロン』もロマンである。ねぇ？

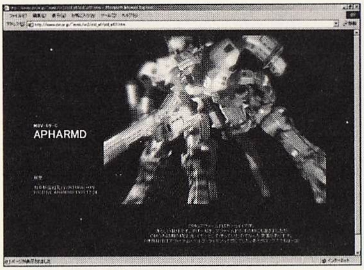
ロボはよい

「やっぱ男ならロボっすよーロボロボ！　鉄の塊がレーザーブレードぶんぶん振りまわして火を吹きながら高速移動なんかしたらもう最高っすーー！　あと変形したり大気圏に突入したりハイメガ粒子砲を撃ったらもうたまんないっす！ていうかロボット選手権全録画済み。ていうかロボコンも可」

…というようなロボットフェチの方も、この世の中には少なからずいるようだが（そうか？）、その中でも更にロボ好き度がマキシマムに高まった輩になると、今度は自分でロボットを作り始めるようになるらしい。作る…といっても、自分でホンダP3みたいなのを作るわけではなく、3DCGツール上で作るという話なのだが。

そんなわけで『和幸新宿組笹塚支部』には、『電脳戦機バーチャロン』の愉快極まりないCGが多数置かれている。ぬおっ、俺のアファームドがッ！　俺のライデンがッ！（あーうるさい）

あと、「開発者的クソゲー考察」コーナーも密かに面白いです。



アファームドの勇姿。美しい…

ビデオゲーム資料室

GAME

http://www.vgmaterials.com/

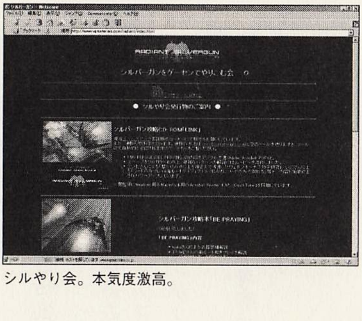
アーケード、及びサターンの名作STG『レイディアントシルバーガン』を愛する人々は、「シルやり会」に注目せよ！

銀銃に魅せられた人々

『ビデオゲーム資料室』は、「ビデオゲームに関する資料を集め、保存していく場」ということで、「ゲーセン検索」「関西ゲーセンマップ」「新聞などのゲーム関連記事」といった様々な資料が置かれている。

　で、コレも資料…の一部…なのかな？『ビデオゲーム資料室』の下位ディレクトリに、「シルバーガンをゲーセンでやりこむ会」（略してシルやり会）がある。今やサターン版でさえ入手困難になった、究極精密美麗パターンSTG『レイディアントシルバーガン』である。それをゲーセンでやり込もうというのだから恐れ入る（さすがに2001年ともなっては設置しているゲーセンも少ないと思うが…）。シルやり会では、『レイディアントシルバーガン』攻略CD-ROM「LINK」なども発行しているので、興味のある人はここで情報をチェックしよう。

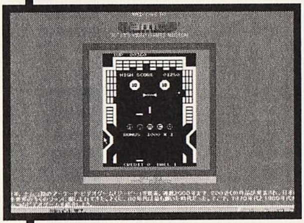
　また、他にも「『バトルガレッガ』ハンドブック」のHTML版を公開していたりする。



シルやり会。本気度激高。

namco '70~'80's ARCADE VIDEOGAMES MUSEUM

GAME



http://www.d7.dion.ne.jp/~qtchicks/namco.html

俺はナムコが好きだ！　特にアーケード黄金期だった70年代後半からのナムコがたまらん！　というオールドナムコファン必見のサイト

特別な響きがあったナムコ

駄菓子には目もくれず、『パックマン』のワンプレイに命とお小遣いの100円を懸けていたチビッコ感涙のサイトがココだ。

そうだよ、そうなんだよ！　70〜80年におけるアーケードのナムコにはうまい棒10本買いするよりもなんかこうグッとくるものがあったんだよ!!　うお〜、アーケード黄金期よ、再び〜!!　というかゲーセンでカツアゲされたことも思い出したので話を戻す。

70年代から80年代のナムコ作品のデータベースになっていて、各タイトルに関連するコメントが添えられている。中でもキャラ図鑑の充実ぶりは特筆モノ。21世紀になった現在、『ドルアーガの塔』の宝物が全部見られるなんて思いませんでした。31階の宝物の出現方法なんて懐かしすぎ！

ちなみに『ポールポジション／Ⅱ』では看板ギャラリーになっています。ほう、米国版にはATARIのロゴ看板が登場してたのか。

この頃の作品はPS『ナムコミュージアム』でプレイできるが、これからリリースされるかも知れない『ナムコミュージアムVol.7(仮)』の収録ソフトについて作者はこう予想している。『ジービー』『タンクバタリアン』『ワープ&ワープ』『スーパーパックマン』『パック&パル』『リブルラブル』『ディグダグⅡ』『ホッピングマッピー』『スカイキッドDX』『妖怪道中記』『クエスター』『ギャラガ'88』。個人的には『ホッピングマッピー』を入れてほしいのだがナムコさん、どうですか？

著作権についてちょいと考える

ネット上で意外とテキトーに扱われているのが、著作権です。だからといってあなたも著作権にテキトーだと、思わぬ痛い目に遭うことも…。

気をつけておきたいこと

さてさて、ここまで色々なゲームのファンサイトを紹介してきましたが、これを見て自分も作ってみたいと思った方もいるのではないでしょうか。ここではゲーム系サイトを運営する上で気をつけておきたい「著作権」について少し触れておきます。

①コピーソフト厳禁

当たり前の話なんですが、ゲームの著作権はゲームを作った会社にあります。ということは、勝手にそのゲームを改変・複製してネットで配布することなんざーできるわけがないのです。

何が言いたいかというと…コピーしたソフトやエミュレータ用ROMイメージの配布は死んでもやめとけ、ということです。

この辺、アマく見ている人が多いようですが、とっ捕まると洒落にならない賠償金を請求されます。「1万円のソフトが1000回ダウンロードされたから、被害額は1000万円ってことでヨロシク払っといてね★」とか言われても言い返せません。最悪です。一家離散借金地獄まっしぐらです。

②パロディってどうなの?

ちょっと難しいのが、ゲームキャラのイラストやパロ

ディの類です。コミケに行けば様々な商業作品のパロディ漫画、イラスト集、小説が販売されており、ネット上でも腐るほどあるので、感覚が麻痺してしまいがちです。ところが、パロディを作るのは自由なんですが、それを売ったり配布したりするのは（ネット上での公開も含む）、厳密に言えばダウト。

まあ、企業だってファンがその作品を愛するが故にやっている行為に、いちいち口を出すほど××の穴が小さいわけじゃないので、「絶対にやるんじゃねー！」とは言いませんが、「黙認」されているだけなんだということは覚えておきましょう。

ただし！　エロ（18禁）に関してだけは神経質になる企業も多いです。エロは訴えられたら負けます。これは実際に検挙された例が無数にあるので、いろいろ逃げ道を作っておくとか（？）対策を講じた方がいいです。

この辺のことは、作ったメーカーのサイトに書かれているはずなので、事前に調べておくといいでしょう。

③ＭＩＤＩやＭＰ3の扱い

サイト上で自動演奏したり配布したりするＭＩＤＩデータやＭＰ3ファイルに関して、ＪＡＳＲＡＣが著作権を管理している楽曲の場合は、２００1年7月より著作権に関する利用許諾手続きを取らなければならなくなります（詳しくはhttp://www.jasrac.or.jp/）。

ゲームミュージックはたいていＪＡＳＲＡＣ管理ではないのですが（『ＤＱ』や『ＦＦ』などの曲はＪＡＳＲＡＣ管理）、それでもやはり黙認されているだけということには変わりありませんので、注意しましょう。

④他人のサイトからの引用

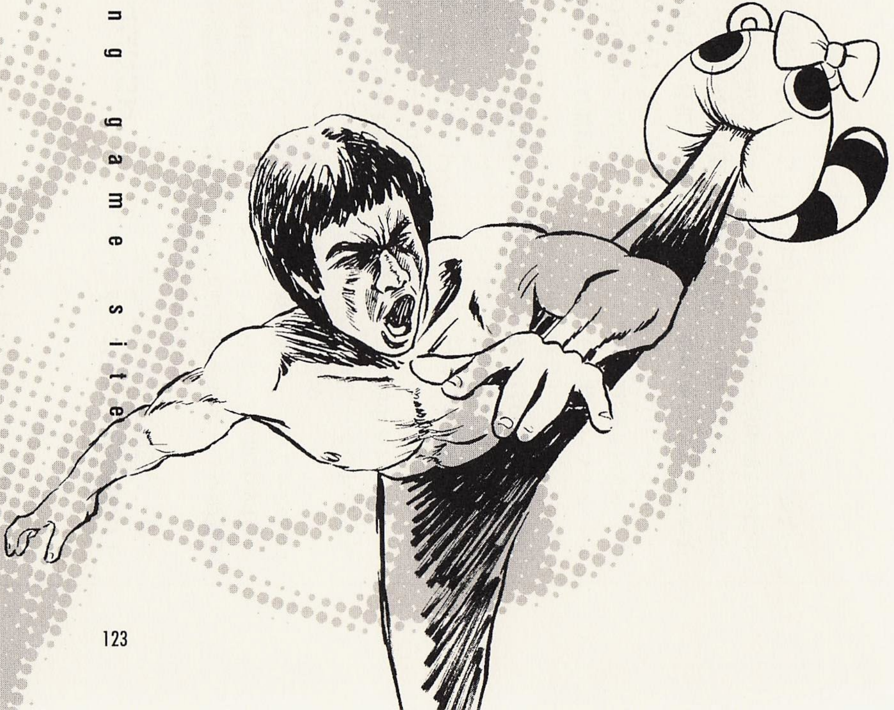
とても当たり前の話ですが、他人のサイトに書かれた文章などはその人の著作物です。出典元を明らかにした上での一部引用は問題にならないでしょうが、他人のものをさも自分が作ったかのように見せかけるのは反則技です。

リンクを張るのは問題ありません（もちろんリンク元は明記すること）。礼儀としてリンク先の管理者に連絡を入れておくのが基本です。たまに「リンク報告はいらない」という人もいるので、それは確認しておきましょう。

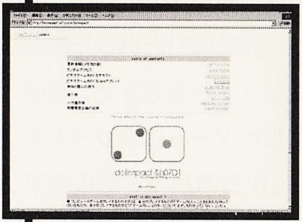
逆に、あなたが他人のリンクを拒むことはできません。自分のサイトに「禁無断転載」と記すのは当たり前ですが、「リンク禁止」と書くのは無意味な行為です。「だったらなぜ公共の場であるインターネット上に公開する」という話になりますから。あ、もちろん誰かのサイトにあなたのサイトが「http://～の野郎はクソ野郎だぜ！」というようにリンクされてた場合は、ただの名誉毀損ですから訴えちゃっていいです。

ネットには色々な人がいるもので、必ずしも「攻略」や「好きなゲームの紹介」といった枠にとらわれないゲームサイトが存在する。筆者が総力をあげて発見したゲーム関連サイトの数々を、真面目なものからおバカなものまで一挙公開！　ネットワークの多様性と進化の姿がここにあるッ!!（それは大げさかも）

その他なんでも編



dotimpact



批評・評論

http://homepage1.nifty.com/dotimpact/

「コンピュータゲームをプレイするわれわれは、コンピュータゲームに何をされつつあるのか？」を考える、思考型ゲームサイト。

たまにはゲームについて考えてみよう

ゲームについて語るサイトは、ネット上に無数にある。「このSTGはいかにゲームバランスが優れているか」「このRPGはいかに奥深いストーリーを提供しているか」「このギャルゲーはいかにキャラクターがかわいらしく描けているか」…などなど、各々の持論でもって大いに語り、「だから、このゲームは面白い／つまらない」と結論付ける。

しかしその前に、もっと根源的な疑問を抱いたことがないだろうか。そもそもどうしてコンピュータゲームというものは面白いのか？　コンピュータゲームとは何なのか？　ゲームらしさとは？　…そういったことを突き詰めていくと、我々は先ほどまで饒舌にゲームを語っていた口を閉じ、考え込んでしまう。

そんな疑問を考えていく思考型ゲームサイトが、『dotimpact』である。管理者はトップページにこう書き記している。

「コンピュータゲームをプレイするわれわれは、自分がプレイするものが『ゲームらしい』ことをおおむね知ってはいるものの、自分がプレイするものがどう『ゲームらしい』のか、について必ずしもわかっていない」

…そのため、我々プレイヤーは「ゲームらしさ」を語っても今一つ要領を得ないのだという。

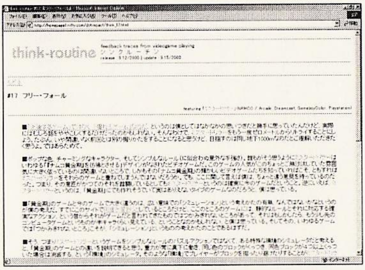
そこで、自分がコンピュータゲームにおいて何をしているのか、というプレイヤーが見通せる部分だけではなく、「コンピュータゲー

ムをプレイするわれわれは、コンピュータゲームに何をされつつあるのか？」を考えてみよう、というのが『dotimpact』のコンセプトであるらしい。

ビデオゲームをめぐるテキスト

ビデオゲームをめぐるテキスト「think-routine」のコーナーを読んでみよう。『「ミニゲーム」が「ボーナスステージ」でないとしたら、それは何だろう』『「横スクロール」シューティングに何が可能〝だった〟のか』『「画面」をデザインするのは誰だ？』といった、他のゲームサイトとは一味違った視点によるゲームテキストが読める。何やら難しい話になってるようだが、そんなに身構える必要はない。ちょっと興味をもったものをつまみ読むだけでも、今までとは違った視点の広がりを感じることができるだろう。

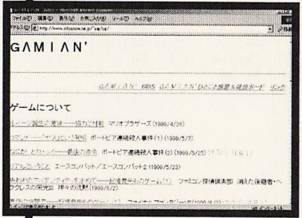
　もう一つ、文章ではない興味深いコーナー「sandbox」がある。サイト管理者の「制御するエンターテイメント」という考え方から生まれた「ゲームの習作」、とでも言おうか。実際は単に「クリックで蛍光灯がついたり消えたりするJAVAアプレット」だったりするのだが、そこでふと、入力と反応について、インタラクションについて、ゲームらしさについて考えてしまう。テキストを読み、アプレットに触れてゲームを考える『dotimpact』。ゲームについて考えてみたい人はどうぞ。



整然とした印象を受けるレイアウト。

触ってみてから考える「sandbox」

GΛMIΛN'



批評・評論

http://www.infosnow.ne.jp/~sig/og/

『GΛMIΛN'』は、そのゲームが全体として面白いかどうかではなく、そのゲームの「部分」について考えるコラムを掲載したサイトだ。

発見のあるコラム

さて、トップページを見てもらえばわかると思うが、『GΛMIΛN'』はゲームに関するコラムを中心とした、シンプルな構成のサイトである。

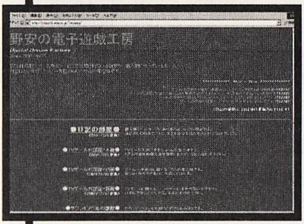
見た目はシンプルだが、中身は濃いサイトだ。トップに並んだコラム群に目を通してみると、どれも読む人に「発見」を感じさせるコラムになっているのがわかるだろう。これらのコラムは、「そのゲームが全体として面白いかどうか、優れているかどうか、という判断は基本的にくだしません。部分について考えるのみです」と管理者が書いている通り、単に主観的なゲームの良し悪しについて語っているわけではない。

例えば、『ポートピア連続殺人事件』に関するコラムを読んでみよう。このゲームは「コマンド選択式」のアドベンチャーのはしりであるが、管理者が取り上げるのはコマンドではなく、「ヤス」についてだ。プレイヤー＝ボスが直接行動するのではなく、若手刑事ヤスに命令を下すという形式だからこそ、状況説明のための不自然な「独り言」も必要なく、またコマンドで思い通りに動かないことの不条理さも軽減されている。故に、「ヤス」こそが『ポートピア連続殺人事件』の最大の発明なのだ…と管理者は結論づける。

なるほど、「『ポートピア』＝コマンド」しか頭になかった筆者には、視点が広がったような思いだ。ゲームに関する読み物として、非常に楽しめるサイトである。

野安の電子遊戯工房

批評・評論



http://plaza18.mbn.or.jp/~noyasu/

ゲームに関するコラムの集合体。切り口は鋭いが、平易に書かれているので非常にわかりやすいゲームコラムとなっている。

読んでみれば難しくない

『野安の電子遊戯工房』は、ゲーム関連のコラムがあるサイトである。それぞれのコラムは、「TVゲームの部屋・本館」「別館」「新館」の3つに分けられている。

「本館」の方では、「ゲームと物語」「ゲームと時間」「映像の記号化」といったテーマのコラムが並んでいて…と書くと、「抽象的で小難しいことが書いてあるんだろうなぁ」というように受け取ってしまう人もいるかもしれないが、少なくとも小難しくはない。非常に平易に書かれている。

例えば「映像と記号化」のコラム。非常に長い文章なのだが、ブラウザ上でも読みやすく工夫してあるので（『DQ』のメッセージのように…といえばゲーマーにはわかってもらえるだろうか）、気がつけば読み終わっていたというレベルである。「評論とやらを読んでやろうじゃないか！」なんて気負いは別にいらない。まあ、騙されたと思って一度読んでもらいたい。

「別館」は短い言葉でゲームを切り取る、ソフト単体に関するコラム。「新館」は、やや娯楽色の強いコラム群。この中にある「ゲーム雑誌用語（裏）辞典」は、ゲーム雑誌用語をわかりやすく…というか、その用語に隠された真の意味まで解説しており、ゲームライターには耳の痛い辞典となっている（？）。造詣の深さとわかりやすさでは随一のサイトなので、ゲーマー諸氏には読んでおくことをオススメする。

OJ's Room

批評・評論

http://www2.airnet.ne.jp/ojima/

海外の優れたSLG、TRPGデザイナーによる文献が、日本語訳されている『OJ's Room』。貴重な資料として押さえておこう。

本物のゲームデザイナーによるゲームデザイン論

『OJ's Room』には、コンピュータゲーム制作、及びコンピュータゲーム評論をする者にとって非常に興味深い資料が置かれている。クリス・クロフォード氏によって執筆された「クロフォードのゲームデザイン論～コンピュータゲームは芸術たりうるか～」（The Art of Computer Game Design）と、グレッグ・コスティキャン氏のエッセイ「コスティキャンのゲームデザイン論～言葉ではなく、デザインのみが、ゲームを語ってくれる～」(I have no words & I must design)の日本語訳版だ。

日本ではあまりなじみのない人々であるが、彼らは「本物」のゲームデザイナーである。クリス・クロフォード氏は国際関係をテーマにしたSLG『バランス・オブ・パワー』を制作した人物で、グレッグ・コスティキャン氏はテーブルトークRPG『スターウォーズRPG』などをデザインした人物として知られている。

いわゆる書店に並んでいる「ゲームデザイナーになる方法」といった本とは全く異なり、「ゲーム」を「デザイン」することとは何か…という点について、分析的に論述されており、「ゲームを評価し、ゲームを理解し、それがどのように機能し、なぜ面白いのかを理解するための方法」に対するヒントを、これらの文章の中に見つけることができるだろう。読み物としては難解かもしれないが、もし興味があったらブックマークに入れておいて損はないだろう。

沢月亭・ゲームを語ろう

批評・評論

http://homepage1.nifty.com/sawaduki/

主にコンシューマーRPGに対して「テクスト的」解釈を試みる評論サイト。文章量・質ともに読み応えのあるサイトだ。

自分の言葉でゲームを語る

『沢月亭・ゲームを語ろう』は、主にコンシューマーのRPGについての評論サイトである。

「コンピュータゲームに対して楽しいとかつまんないとか、人はなぜそんな判断を〝あたりまえのように〟することができるのか？　コンピュータゲームとプレイヤーはどんな関係で、これからどうなっていくのか？　そして、そんな関係を通じて見た社会のすがたは？　ここはそんな問題意識のもとに、主にコンシューマ機のRPGを対象として個々のゲームの『テクスト的』解釈を試みる評論サイトです」

「グラフィックや操作性や音楽、ゲームシステムといった要素よりも、ゲームに内在する意味を重視してゲームを見ていきます」

「そんな作業をすることで、人の情報に惑わされたりつまらないゲームをつかまされたと怒ったりする機会は減る」

管理者はこのように宣言している。なるほど、自分の言葉でゲームを語れるようになることは、ゲーマーにとってメリット以外の何物でもない。

このサイトには、そうやって管理者（もしくは投稿者）によって解釈されたゲーム評論が掲載されている。個々のタイトルだけではなく、「プレイヤーであるということ」「『映画的評論』に未来はあるか？」といったテーマでの文章もあり、ゲームに対して何らかの解釈を試みようという人にとって、よい参考となるだろう。

ヨコミゾセッション

名人・VB

http://www.din.or.jp/~waz/

名人＆VBといえば『ヨコミゾセッション』！　疑問をさしはさむ余地もないほど充実した名人とVBコンテンツをとくとご賞味あれ。

名人データベース

「なんかよー、批評とか評論とかおカタいサイトばっか紹介してないでさー、もっとアレなサイトを紹介してくれよー」

…なんてことをそろそろ思い始めてきた頃でしょうか、皆さん。「アレなサイト」という表現が筆者にはいまいち理解できませんが、とりあえずあんまりカタくないサイトをここで紹介しておきましょう。『ヨコミゾセッション』です。ゲームボーイカラー風のデザインがサワヤカですね。

ところで皆さん、名人のことは覚えていますか？　…そこで将棋の名人戦なんかを思い浮かべられても困ります。ゲームの名人ですよ。ゲームの。昔はいたでしょう、「ゲームは一日一時間」の高橋名人とか…。『ヨコミゾセッション』では、そんな名人たちの情報を集めています。

【高橋名人】

・「逮捕説」の真相は、一日署長で警察に行ったのを間違えられたらしい。

・生まれたときは、へその緒が三重に首に巻き付いていて半死半生だったらしい。

・東京に上京したとき、空気の悪さに鼻毛がのびたらしい。

・ハドソン社員番号31らしい。

・現在はトレーディングカード制作担当らしい。

・大橋巨泉のクイズダービーにゲスト出演していたらしい。

【毛利名人】

・あだ名はファミコン界の貴公子らしい。

【橋本名人】
・ファミリートレーナーの名人だったらしい。
・今はスクウェアの取締役らしい。

う〜ん、素晴らしい名人データベースです。有名どころだけではなく、ナムコの河野名人やカルチャーブレーンの溝添名人（読めない）、ファミコン必勝本のちゃっきりみそ（…鈴木みそ先生ですな）、GTVのインドマン（何それ？）までフォローされていて、名人マニアも納得。あの「高橋名人VS毛利名人」のビデオ解説などもあります。

赤い閃光、バーチャルボーイ

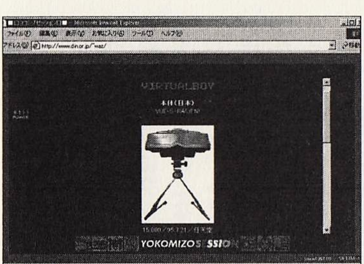
『ヨコミゾセッション』のもう一つの見所は、充実のバーチャルボーイコンテンツ。知ってるよね、バーチャルボーイ…忘れたとは言わさん！　赤と黒のエクスタシー、あの長時間使用で目が潰れるナイス逆視力矯正マッスィーンを、忘れたなどとは決して言わさぬッ!!

というわけでバーチャルボーイなのですが、これがまた素晴らしい。海外限定物を含むソフト紹介と、海外版を含む本体&周辺機器紹介が大変参考になる（何のだ）。

更に非売品のアジャスタブルスタンド、試遊台、大型展示台の写真まであり（現物は残念ながらなし）、見る者を楽しませてくる。

どうですか奥さん！　こんなステキサイトは滅多にないですよ？　皆さんもぜひご覧になって、名人&VBでなんとも言えないアレな気持ちになってください。

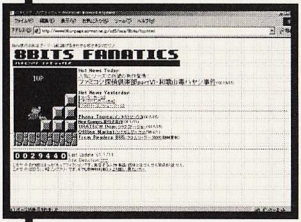
名人といえば、やはりこの人をおいて他になし。ゲームキングの風格が漂う。



見てはならないものを見てしまった…という思いが心の中でじわじわと広がっていく。

ハチビッツ ファナティクス

偽ニュース



http://www04.u-page.so-net.ne.jp/xd5/osa/8bits/

他サイトとは全く違う、独自のニュースソースから最新情報を提供する謎のニュースサイト。信じるも信じないも君次第だ。

驚愕ニュースサイト

この本の最初の方で「ニュースサイト」の紹介をしたと思うが、この『ハチビッツ ファナティクス』もニュースサイトである。では、なぜ他のニュースサイトといっしょに紹介しなかったのかというと、プロである我々でさえ手に入れていないような情報を持っていたために、特別扱いにさせていただいたのだ。

百聞は一見にしかず。『ハチビッツ ファナティクス』がすっぱ抜いたスクープのほんの一部を、実際にご覧いただこう。

■『スペランカー3』熱い要望にこたえ、遂に復活！

FC初期に強烈なインパクトをともなって登場し、オールドゲームユーザー達にとっては様々な意味で忘れえぬ作品となった怪作『スペランカー』が10年以上の時を経て、ついにプレイヌテーションで復活する事となった。

システムは、ふたたび『1』の方式に戻ったため、主人公の選択はなくなったが、『2』で人気の高かった「TOKUシステム」は継承されている。

また、落下時のデッドラインが初代の8ドットから9ドットに変更される等、誰にでも、リアルな洞窟探検気分が味わえるようになっている。

■商橋名人プロデュース第2弾!!『パンゲリングペイ64』

先日復活し、好評をはくした『スターツルジャー』に続く、商橋名人プロデュースソフトの第2弾

が、皆の期待通り『パンゲリングペイ』に決定したぞ!!

今作は『スターソルジャー』の失敗に学び、不要なアレンジは全て削除、『1』とまるで同じシステムを採用し、ゲーム本来の面白さを追求した。その為、この時代にありながらポリゴンを一切使わず、スプライトのみ（拡大縮小機能は使用）で勝負するという、名人らしい男っぷりを見せている。

また、当然2人同時プレイも可能で、2プレイヤーは『ピカチュウべんきでチュウ』でおなじみの音声入力システムで戦闘機や対空砲に指示をだし、1プレイヤーが操るヘリとの対戦が楽しめるぞ。

■期待の新作！『毛ムコアンソロジー』

FC初期から現在にいたるまでの長い間、一部にとっては実にナイスなゲームをリリースし続けてきた毛ムコ。その名作達がついに帰ってくるぞ。

このvol.1ではそのサブタイトル通り、熱き漢たちの戦いを描いた『ダウ・ボーズ』『朱鷺の旅人』『ホワイトライオン電鉄』の3本をパッケージ。もちろん、オリジナルモードのほかにアレンジモードも搭載だ！

どうだろう。他のニュースサイトの追随を許さぬスクープっぷりに参っただろう。ちなみに、全ての記事は画面写真入りである。

…つーか、『ケムコアンソロジー』ってマジで出したら売れるんじゃないかなぁ…たぶん。

これが噂の『スベランカー３』だ！　完成度の高さにショック。

裏テク道場では「『ミシシシッピー殺人事件』無敵技」なんてやってるぞ。

クラシックビデオゲームステーション オデッセイ

レゲー

http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/

ゲームの歴史は浅いようで深い。ファミコン以前、『スペースインベーダー』以前にまで踏み込んだゲームの歴史を調べるならここだ！

ファミコンよりも更に昔のお話

もしも「TVゲームの歴史を最初から語りなさい」と言われたら、あなたはどのあたりの時代から語り始めますか。ファミコンから？ それとも、『スペースインベーダー』から？

でも、その2つは確かに重要なポイントではありますが、それよりずっと昔にも、TVゲームというのはあったわけですよね…？ 考えてみると、我々は70年代以前のTVゲームについてほとんど知りません。ゲーム雑誌の「懐かしのゲーム特集」にもほとんど載りませんし、調べようと思ってもなかなか資料もありません。

そこで我々に素晴らしい資料と読み物を提供してくれるのが、『クラシックビデオゲームステーション オデッセイ』です。

ゲームはどこで生まれたのか？

そもそも、TVゲームというのはどこで生まれたものなのでしょうか。ゲーセン？ でも、ゲームと同時にゲーセンができたわけじゃないですよね。じゃあ、家庭用が最初？ でも、昔は電子部品が非常に非常に高価だったはずなので、いきなり家庭に入ってきたとも思えませんね…。

そんな疑問に明快な答えを与えてくれるのが、「家庭用テレビゲームの歴史」のコーナー。ここでは、アメリカと日本それぞれの、TVゲーム発展の歴史を解説しています。

「テレビゲームとは、〝テレビ画面

に物体（オブジェクト）を映して、それで遊ぶ機械〟と定義できます。テレビ画面に任意のオブジェクトを映し出すという技術は、軍事用などで戦前から使われてきましたが、これをはじめてゲームという形にしたのは、ウイリー・ヒギンボーサム氏という、ニューヨークのブルックヘイブン国立研究所に勤務する博士だといわれます。氏はオシロスコープというテレビにテニスゲームを表示させ、研究所に見学にきた人が楽しく機械に接するイベントにしたそうです。1958（昭和33）年のことでした」

昭和33年！　そんなに古くからTVゲームがあったんですねぇ。

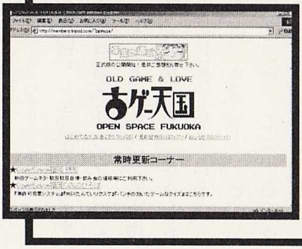
もちろん、その後の経緯についても詳しく記されています。61〜62年にMIT（マサチューセッツ工科大学）のコンピュータで動いていた『スペース・ウォー』、71年にナッチング社が発売した初の業務用ゲーム機『コンピュータスペース』、72年にマグナボックス社が発売した初の家庭用ゲーム機「オデッセイ」…。日本では、75年（昭和50年）にエポック社から発売された『テレビテニス』が最初だそうです。

ＴＶゲームの成り立ちを解説。よくぞここまで調べ上げたものなぁ…

これ以上は実際に読んでもらうとして、他にも当時のゲームの画面写真や、初の家庭用ゲーム機「オデッセイ」開発者インタビュー（！）があります。なかなか興味深い資料だと思いませんか？　ゲームの歴史を探る者なら、ぜひチェックしておきましょう。

これが世界で初めての家庭用ゲーム機「オデッセイ」。本体の写真入り。

OPEN SPACE-FUKUOKA



レゲー

http://members.tripod.com/~bgmusa/index.html

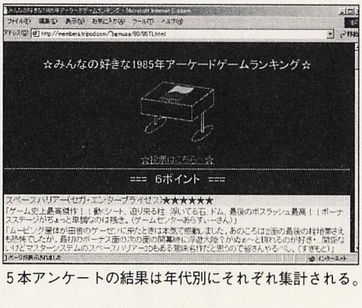
80年代アーケードゲームとＭＺ-700（？）ならおまかせの『OPEN SPACE FUKUOKA』。君も５本アンケートに答えよう。

古ゲーでいこう

皆さん、レゲー好きですか？ここからしばらくレゲーサイト連発なので、平成生まれのケツがブルーなキッズたちは4ページほど読み飛ばすように。

さて、『OPEN SPACE FUKUOKA』は、見ての通り古ゲー（レゲー）を愛する人々の古ゲーパラダイス。このサイトには、見てまわりきれないほど様々なコンテンツがあるが、とりあえずオススメなのが「80'sアーケードゲーム5本アンケート」。ここは投稿形式のアーケードゲームレビューなのだが、80～89年まで年代別に分かれており、懐かしのタイトルがたくさんある。

アーケードだけではなく、当然家庭用ゲームのコンテンツもある…が、それ以上に筆者が気になったのは「ＭＺ-７００友の会」。えむぜっと？　おそらく読者の２％もついてきてないと思うが、昔そんなパソコンがあったのである。ここではネコジャラ氏のゲームを特集してたりして、ＭＺ野郎感涙のページとなっている。ナイス。



5本アンケートの結果は年代別にそれぞれ集計される。

ゲームの博物誌

レゲー

http://nemoto.tri6.net/

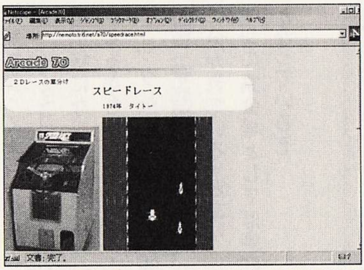
レゲー関連同人サークル流線堂のサイト。同人誌情報のみならず、レトロアーケードゲームの紹介や、自作プログラムの公開も行っている。

70年代アーケード

コミケというと漫画の同人誌などを思い浮かべてしまうが、レゲーに関する読み物の同人誌を出しているサークルも結構ある。この『ゲームの博物誌』を運営している流線堂も、そんな同人誌サークルの一つ。このサイトには、流線堂がこれまでに出した「ゲームの博物館」といった同人誌のインフォメーションがある。

が、それだけでおしまいというわけではない。「アーケード70」のコーナーを見てみよう。ここでは『スペースインベーダー』以前のアーケードゲームを紹介している。タイトーの『スピードレース』や『アクロバット』、セガの射撃ゲーム『ワイルドウッド』など、知ってると通人を気取れる…かも。ビデオゲームの進化の流れを知る意味でも、押さえておこう。

もう一つ、流線堂の自作プログラムのコーナーも見逃せない。Ｍａｃ用ＭＳＸエミュレータ「ｆｒｅｅＭＳＸ」を、ここからダウンロードできるぞ。



タイトーの『スピードレース』（74年）。時代を感じるなぁ。

レトロゲームファンクラブ

レゲー

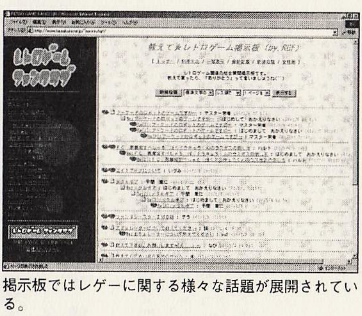
http://www.ha.sakura.ne.jp/~noririn/rgf/

自分の身近にレトロゲームファンがいないとお嘆きの方にオススメ。ファンが集まるこのサイトでなら、色々とレゲーのお話ができるぞ。

レゲーファンの出会い系サイト

レゲーファンが集まる『レトロゲームファンクラブ』。ここは「全国に散らばるファン同士の心の交流と出会いを手助けする」ために作られた、レゲーファンのための「出会い」のサイト。個人的なサイトではなく、利用者同士の交流を目的にしたサイトである。

まずは、「レゲーファン登録所」で自己紹介でもしておこう。それから、「教えて！★レトロゲーム」のコーナーを見てみよう。ここは、レゲーに関する情報交換や攻略法の質問をするためのツリー形式の掲示板になっているので、何かレゲー関連で調べたいことがあったらここで聞くといい。「捜して★レトロゲーム」は個人売買用の掲示板。「来て見て買って★レトロゲーム」は業者（ファミコンショップなど）用の掲示板になっている。ほしいソフトがあるかもしれないので、こまめにチェックしよう。他にも、雑談用掲示板（家庭用、アーケード、パソコンに分かれている）もあり、レゲーファンの集会場としては絶好の場所となっているぞ。



掲示板ではレゲーに関する様々な話題が展開されている。

懐レゲーの部屋

レゲー

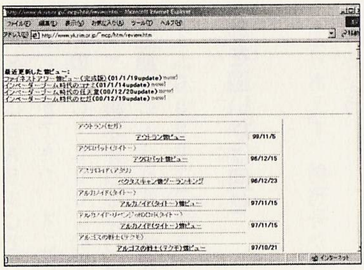
http://www.yk.rim.or.jp/~mcp/

過去を懐かしむだけではなく、読み応えのあるレビューが読みたい人向けに推薦したいのが、ここ『懐レゲーの部屋』。

輝いていたゲームの記憶

懐かしのゲーム、すなわちレゲーの部屋だから『懐ゲーの部屋』。そして「懐ゲー」の「レビュー」だから「懐ビュー」。というわけで、このサイトは70～80年代のアーケードゲームを語りつくすレビューサイトとなっている。

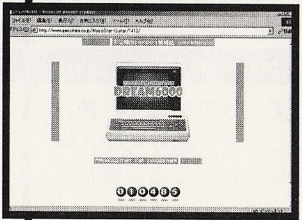
「当時のプレイヤー（筆者）の視点から、単なるゲームの紹介ではなく、当時の雰囲気を残す目的で作られている」とある通り、「懐ビュー」はあくまであの時代に生きた一プレイヤーの語り口となっている。200円は高いと感じたが、やってみたら好きになれた『ハングオン』、浪人時代に人生を狂わせた『ワンダーモモ』、協力プレイで友情を壊した『怒』などなど、管理者個人の体験と照らし合わせつつのレビューとなっているのに好感が持てる。加えて、レビューの数の多さもポイント。100以上ものタイトルを、これでもかというほど熱く語っている。懐ゲー好きな人ならば、きっと共感できることも多いだろう。ぜひ読んでみよう。



「懐ビュー」の充実度は並じゃないぞ。

DREAM6000

懐パソコン



http://www.geocities.co.jp/MusicStar-Guitar/1413/

今のパソコンには、8ビット時代に感じていた「夢」なんてすっかりなくなってしまった…そんなことを感じているマニア諸兄にオススメ。

甦る「パピコン」

昔々あるところに、「パソコン」でも「マイコン」でもない、「パピコン」なるコンピュータがありました。どのくらい昔かというと…うーんと、邪馬台国建国のあたりかなぁ。

などとボケても若年層はついてこれないと思うので、真面目に行こう。「パピコン」とは、81年にNECから発売された8ビットコンピュータPC-6001の愛称である。PC-8801やPC-9801なんかのご先祖様に当たるとでも思ってもらえればいい。国産8ビットコンピュータの中でも早々と10万円を切る低価格で発売され、人気を博した機種だった。

ちなみに、後継機のPC-6001mkⅡはBASICでしゃべらせることができた。すごいぜ。

そのPC-6001の面影（亡霊？）が甦るオンライン雑誌が、不定期PC-6001情報誌『ドリーム6000』である。

夢を追いかけ回せ

とりあえず、創刊号から目を通してみよう。

■ついに登場PC-6001版『ウィンドウズ60』

α版、β版すら公表されることなく、一気に製品版が市場に登場してしまったウィンドウズ60。PC-6001専用のこのOS、ウィンドウズ95に匹敵する性能と操作性を兼ね備えている。同機のスクリーン3を使用しているため、4色でしか表現できない。メディ

アはカセットテープ版（3本組み）で、4800円。

…思いっきりガセネタやんけー！ などと無粋なツッコミを入れてはいけない。管理者はこう書いている。

「PC-6001だけあのソフトが発売されずくやしかった、今PC-6001が現役だったらこんな商品があっただろう、そんなみなさんの夢を形にしていきたいと思います」

わかるか？ これがドリィィィムというものだよ！ 低価格の機種故に、解像度も色数も少なくて泣いた夜のことはもう忘れよう。初めて『ゼビウス』が移植されたというのに、タイトルが『タイニーゼビウス』だったなんて過去は捨て去ろう！ 僕たちは、もっと夢を追ってもいいと思うんだ…（ドリーム中）。

そんなわけで、他の記事も紹介しよう。

■ペンティアムⅢ搭載の最新機種、PC-6001mkⅢ登場！

■あの名作ADVが移植！ 『WILL』『アルファ』『ザース』『ウィングマン2』発売！

これがWindows60だ！ …今日は早く帰っていいですか？

■PC-6001ベースの携帯電話、ドコモP601HYPER登場！ オリジナル着信メロディーをPLAY文で作成可能。

…などなど。ちなみに、全ての記事は画像つきで紹介されている（もちろん4色しか使われてないぞ）。さあ、あなたもドリームの世界へレッツゴー！

『ビート○ニア』コントローラが内臓されたPC－6001BM（通称ビーパピ）。

虎菊ワールド

懐パソコン

http://www3.wind.ne.jp/toragiku/

今のウィンドウズ全盛時代以前からコンピュータをやってる人なら、きっと涙するに違いない懐かしのパソコンデータベース。

古パソコン補完計画

パソコンやゲームというものは、一般的には「若者の趣味」として位置付けられているが、実はそうでもない。ネットの掲示板やチャットで出会った人が実は40代で、「秋葉原で組み立てキット売ってた頃からマイコンを始めたんだ、APPLEⅡを持ってる奴がうらやましかったよ」などと古い話をされることもしばしばある。

それも考えてみれば当然のことで、日本でパソコンやゲームが流行り始めてからもう20年以上がすぎている。当時の若者も、今はもういい年齢だ。

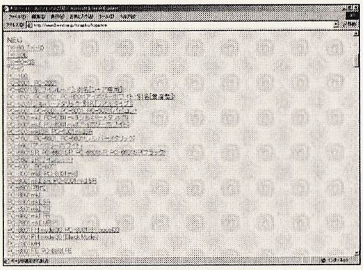
おそらく、この本を読んでいる人の中にも、30代以上でパソコン歴10年以上…なんて方がいるのではないだろうか。そんな人にオススメなのが『虎菊ワールド』。トップページを見ると様々なコーナーがあるが、その中にある「古パソコン補完計画」を見てみよう。

コレクションは350台以上！

「古パソコン補完計画」のコーナーでは、なんと管理者が所有するパソコン350台（！）がリスト化され、それぞれ詳細なデータがつけられている。

それこそ、70年代末のパソコン黎明期に発売されたNEC「TK-80」やシャープ「MZ-80K」から、8ビット時代を代表するNEC「PC-8801」・富士通「FM-7」・シャープ「X1」、多くの家電メーカーから発売された「MSX」の各機種、そして16・

32ビットマシンであるNEC「PC-9801」シリーズ、シャープ「X68000」、富士通「FM-TOWNS」まである。
マイナーどころでは、NEC「PC-100」「PC-88VA」「PC-98DO」、シャープ「X1twin」、富士通「FM-77AV」、ソニー「SMC-777」、東芝「パソピア」、日立「ベーシックマスターI」、ソード「M5」、バンダイ「RX-78」、トミー「ぴゅう太」、セガ「テラドライブ」、アップル「APPLEⅡ」「マッキントッシュクラシックⅡ」、アタリ「ATARI400」、コモドール「コモドール64」「AMIGA1000」、そして各種ポケコン…。
…ああ、挙げていくとキリがない！　とにかく、長いことパソコンをやっている人間ならば、もう機種名を見ただけで感動の涙が流れ落ちてきただろう。
これらの機種リストに、解説、実機の写真、スペック表、読者からの投稿文などがつけられ、ものによってはカタログの画像も用意されている（まさか21世紀になってからSMC-777の松田聖子、PC-6001mkⅡの武田鉄矢に再びお目にかかれるとは…）。
その他、100台近くある家庭用ゲーム機やゲームウォッチのリストまであり、まさに鉄壁のデータベースといえる完成度になっている。パソコン歴（いや、あえてマイコンと呼ぼう！）10年以上のベテランならば要チェックだ。



古パソコン一覧。これでもまだまだほんの一部。

3色そろったX1の画像。

Oh! FM-7

懐パソコン

http://www3.plala.or.jp/laver/

「俺は根っからの富士通派だぜ」という皆様、お待たせしました。FM-7からFM - 77AVまでを網羅したソフトウェアリストで泣け！

富士通といえばＦＭ－７

富士通のパソコンというと、ＣＭも盛んに行われている「国際標準機ナンバーワン」のＦＭＶだが（なぜ素直にＡＴ互換機と言わんのだろうか）、ちょっとパソコンに詳しい人ならその前のＦＭ－ＴＯＷＮＳのことも覚えているだろう。

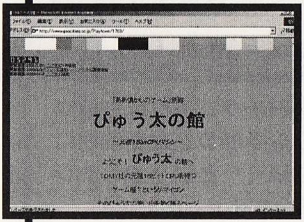
だが、それより更に以前のことを覚えているだろうか。80年代前半の8ビットパソコンたちの中でも健闘していたＦＭ－７のことを…。当時はＰＣ－８８０１シリーズが市場を席巻していたのだが、富士通のＦＭシリーズも根強い人気を誇っており、普及台数も決して少なくなかった。

『Oh! FM-7』は、そんなＦＭ－７を中心としたクラシックパソコンのサイトである。このサイトで扱われている機種は、ＦＭ－８からＦＭ－77ＡＶ40ＳＸまでで、この中にＦＭ－ＴＯＷＮＳは含まれていない（ＴＯＷＮＳはまだまだクラシックじゃねーぞ、ということだろうか？）。

このサイトの大きな見所は、「ＦＭ－７ゲーム＆ホビーソフトウェアリスト」だ。ＦＭ－７シリーズで発売されたソフトウェア（ビジネスソフトなどは除く）を網羅した、巨大データベースとなっている。それぞれのソフトの基本的なスペックだけでなく、画面写真やエミュレータ上での動作確認、開発者（わかる範囲でだが）まで記載されており、ＦＭ－７のみならず、パソコンの歴史を知る上でも貴重な資料となっており、非常に勉強になるサイトだ。

ぴゅう太の館

懐パソコン



http://www.geocities.co.jp/Playtown/1763/

ぴゅう太だよ。ぴゅう太なんだよ！　日本語G-BASICなんだよ！　16ビットで16色なんだよ！　だからとにかくぴゅう太なんだよ！

ぴゅう太はいつも あなたの側にいます…

ぴゅう太。…といきなり言われても、「できるかな」のゴン太くんの親戚か何かだとしか思われないだろうが、何を隠そうぴゅう太は玩具メーカー・トミーが82年に発売したパソコンなのである。小動物を思わせるようなユーモラスな名前だが、その心臓（CPU）は16ビット。羊の皮をかぶった狼ともいえる、超グレイテストなパソコンなのだ。

どのくらいグレイテストなのかというと、BASICがグレイテスト。ぴゅう太に標準搭載されている日本語G-BASICでは、なんとBASICの命令自体を日本語で記述するのだ。

【普通のBASIC】

10 IF A=0 ELSE GOTO 20

10 モシA=0ナラバ20ニイケ

【ぴゅう太】

…名前だけじゃなくて、中身までユーモラスだとは。さすがは玩具メーカーと言うべきか。

そんなわけで、ぴゅう太は当時も今も超人気のあった（気がする）マシンなのだ。その証拠に、『ぴゅう太の館』というファンサイトまであるのだから。よかったなぁ、ぴゅう太。

『ぴゅう太の館』で面白いのは、管理者とぴゅう太の魂の交流（？）を描いた「こぼれ話」。ディズニーランドで見かけたぴゅう太、海外版TUTORとの出会いなどなど、微笑ましくも涙あり（??）の内容となっている。こうして見ると、ぴゅう太って人々に愛されたマシンなんだなぁ…。

ファイナルファンタジー9とか解体深書

やり込み

http://www.sion.ais.ne.jp/~kaitai/

驚愕のやり込みテクニックはもはや神業！　さらなるやり込み新境地に向けて挑戦は続く…というかストレートに凄まじいサイト。

頂点の更に頂点…

この本のために、ありとあらゆるゲームサイトを片っ端からまわっていた時に見つけたのがこのサイト、『ファイナルファンタジー9とか解体深書』。うーん、名前からしていかにもありがちな『FF』ファンサイトに違いない、と素通りしそうになったのだが…。

■ごあいさつ

やり込みの世界へようこそ！

みなさんは「やり込み」と聞いてどんなプレーを連想しますか？「全員レベル99」？　「レアアイテム全収集」？　甘い、甘い。その程度のプレーは、いまや常識の範囲です。「やり込み」とは何か？すなわち。

『FFⅦ』をレベル8でクリア！
『FFT』を4時間でクリア！
『FFⅧ』をジャンクションなしでクリア！

開発者の意図から外れ、あえて苦しい道を行き、己の限界に挑戦する。それが「やり込み」です。このページでは、私の全身全霊を込めたやり込みの数々を紹介します。

何っ！　それは全然ありがちじゃないぞ！　このサイトの管理者は、某週刊ゲーム雑誌の「やり込み」特集の常連だったが、そこに留まらず更なる高みを目指すために、自らサイトを立ち上げたのだという。

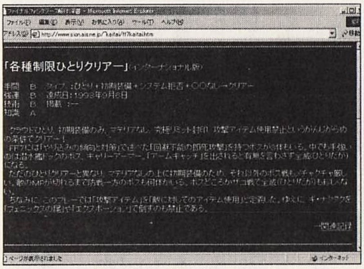
サイト管理者が行う「やり込み」は、だいたいスクウェアのRPGで行われている。RPGならシューティングやアクションと違い、

元々クリアできるように設計されているのだから、「やり込み」をするのは簡単なのでは…と思われるかもしれないが、それは違う。このサイトでの「やり込み」は、普通にクリアすることやハイスコアを取ることとは少々異なる。管理者によると、「やり込み」とは何らかの制限や条件を加えたプレイをし、特定の目的を果たすことであるという。その制限、条件は、「やり込みの傾向と対策」のコーナーにて解説されている。

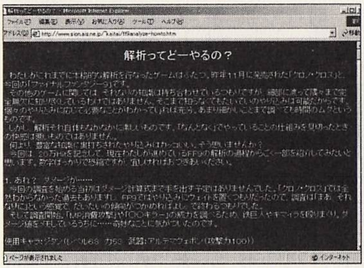
・低レベルプレイ
・ひとりプレイ（パーティーを組まずにプレイ）
・システム拒否プレイ（『FFⅦ』におけるマテリア、『FFⅧ』におけるジャンクションなどを使用せずにプレイ）
・ノーセーブプレイ（！）
・ノーダメージプレイ（!!）

これらの条件の下、「クリア」や「超ボス（最終ボスよりも強いボス）撃破」といった目的を果たしていく。しかも、時にはこれらの条件を組み合わせてプレイすることさえあるという。

「解体深書」のコーナーで、実際に管理者が行った「やり込み」の数々を見ることができる。実際にそのゲームをクリアしたり、実際に「やり込み」に挑戦した人でなければ理解できない内容がほとんどなのだが、それでも頂点の更に頂点を極めた者が発する「凄み」だけは、素人でも感じ取れる。理解者は少ないだろうが、これからも飛躍してほしい分野である。



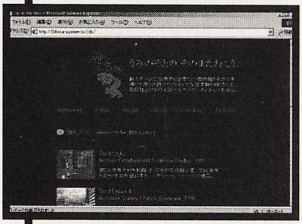
管理者のやり込み記録。様々なパターンのやり込みがあり、唖然とさせられる。



『FFⅨ』解析のコーナーでは、解析の過程を部分的にだが公開している。

Jap in the Box

洋ゲー文化



http://24hour.system.to/jitb/

『Jap in the Box』は、分類するなら洋ゲー、輸入ゲームに関するサイトであるが、その中身は異質とも呼べるものになっている…。

日本というアイデンティティー

日本が誇る文化といえば、やはりゲームをおいて他にない。我々が普段遊んでいる『ポケモン』も『DQ』も、みな純国産であり、むしろ海外産のゲームで遊ぶことの方が珍しい。

だから、今まで気付かなかったのかもしれない。

我々日本人が、海外のゲームでどのように扱われているかを…。

『Jap in the Box』は、「輸入ゲームに登場する日本という国の描かれかたを通じて彼らの持つプリミティブな日本観を明らかにし、国際社会における我々のアイデンティティーを探る」サイトである。乱暴に意訳してしまうと、「洋ゲーに出てくるアレな日本観を一挙大公開しちゃうヨ★」ということである。たぶん。

例えば、日本で発売されている洋ゲーの中でも、おそらく知名度が高いと思われる『ワイプアウトXL』でさえ、アレな日本観が大炸裂している。オープニングで大写しになる小判を抱いた「招き猫」と、判別不可能なカタカナ看板。

前作『ワイプアウト』では、ドライバーに謎の日本人「アリエル・テツオ」（女性だぞ）が登場。日本に持ち込まれるほどのメジャー作でさえ、この状態である。

とすると、日本語版が出ていない舶来ゲームでは更に…？

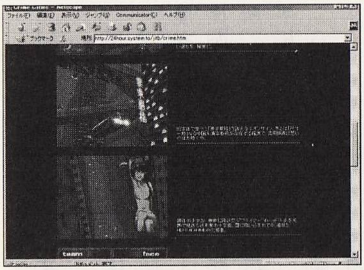
『Jap in the Box』では、「日本観光案内」「日本人の群像」といったカテゴリに分けて、輸入ゲームの日本観を解説している。

例えば、『コリン・マクレー・ラ

リー2・0』の日本コースを見てみよう。ジャパニメーションチックな2頭身アニメキャラと、スタッフ名と思われるカタカナが散りばめられた看板があちこちに散在している。「ラリ」とか「サレ・アハメッド」といった謎の単語が我々を激しく混乱させる。

『クライムシティ』という、近未来都市を舞台にしたゲームではどうか？ かの有名な映画「ブレードランナー」でも「強力わかもと」＆芸者ガールが話題を呼んだが、こちらは更に強力。日本が誇るポルノ文化「HENTAI ANIME」がビルの巨大スクリーンに…！ セル塗りの少女（もちろん裸だぞ）が街に微笑を投げかける姿を見て、あなたは何を思うだろうか？

しかし逆に、洋ゲーの中に我々日本人が失った何かを発見してしまうこともある。『インターナショナルカラテ2000』を見てほしい。湖に反射する雄大な富士山と五分咲きの桜が、都市生活に慣れ切った我々に「日本の美しさ」を教えてくれる。たとえそのゲーム自体がほとんど『カラテカ』であったとしても、我々の心に甦った「日本」は永遠だ。



『クレイジーシティ』より、アニメ調婦女子が描かれたビルディング。ああサイバー。

このように『Jap in the Box』は、今まで知り得なかった数々の輸入ゲームを我々に教えてくれる。いや、ゲームだけではない。ゲームを通じて、我々の心の中に眠っていた「日本」を目覚めさせてくれるのだ！ もはやゲームサイトという分類に収まりきらないほど、高度なサイトであると評価したい。

これはまさか…DOS版『カラテカ』だとッ!

Caprice総合研究所

エロゲー 18禁

http://member.nifty.ne.jp/caprice/souken/

美少女ゲームメーカー格付けリストと、各種研究・調査が充実した『Caprice総合研究所』。実証主義のエロゲーマーならここだ！

レーティング・サービス

美少女ゲーム（ここでは18禁パソコンゲームを指す）を様々な角度から検証する美少女ゲーム研究機関、それが『Caprice総合研究所』である（以下、『C総研』と勝手に略させていただく）。

『C総研』では、個々の美少女ゲームの研究ではなく、業界全体を俯瞰した研究が行われている。

…と言われてもピンと来ないかもしれないので、実際に『C総研』の研究内容を見てもらうことにしよう。『C総研』レーティング・サービス部による「エロゲーメーカー格付け21」である。

格付けというのは、よく銀行などに「AAA」とか「B」とかつけられてるアレのこと。アレじゃわからんという人は、まあ相撲の番付表みたいなものだとでも思ってくれ（全然違う）。

さて、この「エロゲーメーカー格付け21」は、左記のような評価基準で決定されている。

「当研究所では、美少女ゲームは立派なビジネスと認識しています。この格付けでは『市場原理』の考えを取り込み、『メーカーは一企業である』という観点で、評価を行っています」

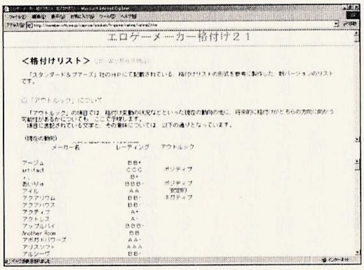
おいおいどこまでマジなんだ？と疑ってしまうが、とにかく実際にリストを見てみよう。どれどれ…おっと、リーフはAA＋の評価だが、アウトルック（格付け変動状況）は「検討中」だぞ。下がる可能性があるのかな？　逆に低いところは…ソニアがCCC。ふむ、確かに市場的には色々と不利な材

料のそろった会社である。
　ここからは格付け機関によるコメントを引用しよう。

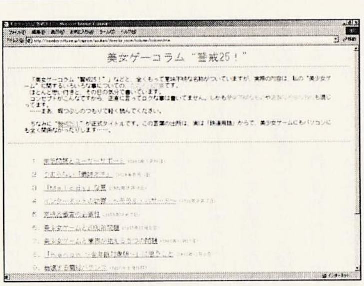
■13cm（A→AA－）
『姉妹妻』最終評価。「実用性」とか「汁」とかを求めるなら、やはりここ。そういった意味の「エロゲー」では、かなりレベルは高く、安定性もあると思う。

■ライアーソフト（CCC＋→BB－）
『ぷるまー2000』最終評価。ここは、バカゲーとしての実力はかなりあると思う。あの破綻っぷりはなかなかのもの。しかし、これほど良いモノを持っていながら、相変らずのバグの存在はどーにかならんのか？　ここさえ何とかすればね。本当に惜しい。

■テトラテック（BBB－→BB－）
『桜の庭』最終評価。市場での評価はかなり低い、レビューとかも挙がってない所を見ると、ユーザーの関心も薄れているようだ。発売間隔も延びている点からも、将来性に不安があり。
　コメントを読む限りでは、ソフトそのもののポテンシャルや売上データに加え、ネット上でのユーザーの盛り上がりや、バグ（及びそれに対するサポート）、ソフトのリリース間隔なども評価基準に加わっているようだ。
　この他にも『C総研』には興味深いデータがそろっているので、本気で美少女ゲームを追求したい方はぜひどうぞ。



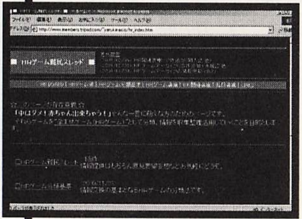
実際のレーティング。こうして見ると、メーカーの力関係がわかって面白い。



レーティングサービス以外にも、美少女ゲーム関連コラムがある。

HRゲーム難民スレッド

エロゲー　18禁



http://www.members.tripod.com/~yarukinasio/hr_top.htm

多種多様なエロゲーの中でも、これまできちんと分類されていなかった分野「HRゲーム」を存分に語るサイト。HRゲームとは何なのか？

こんな趣味があってもいいじゃないですか

この世の中、老いも若きも、男も女も、飽くなき欲望を胸に生きておられるようでございます。人が100人いれば、100人それぞれ顔かたちが違うように、趣味嗜好もまたそれぞれ異なります。ええ、決して同じではないのです。異なっていて当たり前。

近頃は性に関しても考え方がオープンになってきておりまして、皆様思い思いに欲望を満たしているようでございます。おや、なにもそんなに顔をしかめなくてもいいじゃありませんか。私がこれからお話しますのは、コンピュータ上でプレイする、「エロゲー」なる文明的な欲望処理遊戯についてでございます。このようなお話が苦手な方は、どうかこれ以上はお読みにならず、155ページからお読みくださいませ。

さて、このエロゲーなるもの、近年では高解像度の静止画や動画、果ては3Dリアルタイムポリゴンで女性の体を描くようになりました。技術によって欲望が満たされるのか、欲望によって技術が進歩するのか、それはわかりませんが、とにかくたいそう進化しました。

進化したのは、なにも技術だけではありません。人の数だけ欲望があり、欲望の数だけエロゲーがある。エロゲーは自然と、人々の趣味に即した多様化の時代を迎えました。街を歩けばほら、「メイドさん萌え萌え」「俺って妹属性だからさ～」といった会話が耳に入りませんか。そんな人々を満足させるために、エロゲーの中でも更に

「メイドゲー」「妹ゲー」というように、細かいジャンル化が進みました。

しかし、それでもまだ、ジャンルとして確立されず、メディアや小売店にも認知されていない分野があったのです。

…それが「HRゲーム」です。

HRゲームとは？

『HRゲーム難民スレッド』は、HRゲーム好きな方のために存在するサイトです。古今東西のエロゲーを分析し、HR的要素がある物を抽出、分類、評価、リスト化して公開しています。

HRゲームとはいったい何か？

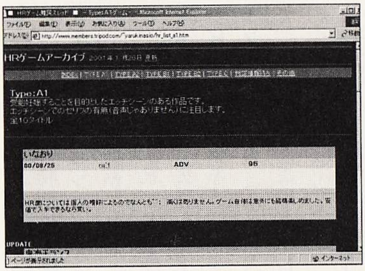
それは…「中はダメ！　赤ちゃん出来ちゃう！」、そんな一言に萌えな方のための「孕ませゲーム」のことです。

あっ！　そこで引くな！　待て！　もうちょっと話を聞け！

とにかく初めから申しておりますように、人々の趣味というのは多種多様なものでございます。その多種多様な趣味にずばり即したエロゲーが見つからない以上、自らそのような要素のあるエロゲーを探すのは自然の理。更に同じ趣味を持つもののために情報を公開するなんて、素晴らしいことではありませんか。素晴らしいと言え。

この『HRゲーム難民スレッド』は、元々は巨大掲示板『2ちゃんねる』のエロゲー板から派生したサイトとのこと。今まで孤立した存在であったHRゲーマーが、掲示板を介して団結したわけです。美しいことではありませんか！

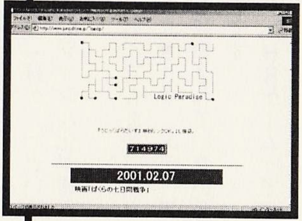
ちなみに、同じような経緯でできた『エロゲーキャラって処女じゃなきゃダメ？　難民スレッド』なるサイトも存在するようでございます。皆様も、深い深いインターネットの世界で思うがままに情報をお集めくださいませ…。



HRゲームアーカイブで好みのソフトを探しましょう。

ろじっくぱらだいす

エロゲー 18禁



http://www.juno.dti.ne.jp/~logicp/index.html

アッパー系エロゲーサイトと勝手に分類したくなるほど、笑えるレビューが充実の『ろじっくぱらだいす』。エロゲーマニア以外もどうぞ。

レビューに笑いを求める人へ

ネットをうろついていてアホほど見つけてしまうのが、エロゲー語りをしているサイト。それはそういうところばかり見てまわってるからだろう、とは言わないこと。さて、エロゲー語りをするのは結構なことなのだが、どうにもこうにも基礎知識がないと内容がわからないことが多い。いきなり「えいえん」がどうだとか、「たいやき」がどうだとか言われても困るわけだ（本当は知ってるけど）。

やっぱり、ここで紹介するなら知らない人でも楽しめるようなエロゲー語りでなければいかんだろう！　というわけで、勢いとオチのつけかたならトップクラスのエロゲーレビューサイト『ろじっくぱらだいす』のご紹介。

このサイトの特徴はずばり、書き手のテンションの高さにある。『AIR』発売前から購入→プレイまでをオーバーヒート気味にレポートする様は、まさしくエロゲーレビュー界のチキチキマシン猛レースといえよう（いえない）。また、さりげなくエロゲーレビューの中に『シヴィライゼーション2』のレビューを混ぜるところも男らしいといえよう。たとえレビューの中身が「核爆弾とスパイ万歳」であったとしても。

気になるコンテンツがもう一つある。それは管理者本人の中古屋バイト話。ゲーム屋には本当に色々な人が来るのだなぁとほのぼのできそうで、実際は笑えすぎてほのぼのできないところが良し。とかく笑いのつきないサイトである。

二次コンショートカットフェチ人民共和国

ギャルゲー

http://www.infofreako.com/ruinfan/short/enter.html

ショートカットも好きだがゲームも好きだ、というかなり限定された選ばれた人間だけにオススメだったりするかもしれないサイト。

短髪＋ビデオゲーム

皆さん、ショートカットは好きですか？ といってもレースゲームで近道することではないですよ。筆者はショートカット好きです。だからあなたもショートカットが好きですね。はい。そういうことにして話を進めますよ。ページの私物化とは言わせません。

そこでショートカット関連サイトを探してみたんですが、いやぁ、世の中には結構たくさんあるもんですね。この好き者どもめ！（俺もな）しかし一つ問題がありましてな、この本は「ゲームサイト」の本であるからして、そんな趣味に走ったサイトをご紹介するわけにはいかないわけです。

しかしそこであきらめると思ったら大間違いだ。必ず…必ずゲームに関係あって、しかもショートカット娘万歳なサイトを探してやるっ…！と意気込んで探し回ること数時間。見つけましたよ、「主にビデオゲームに登場するショートカット娘を愛でるという特殊なページ」こと『二次コンショートカットフェチ人民共和国』を！ ショートカットとビデオゲームを結びつけた管理者に拍手。

基本的に、管理者がイラストを描きつつゲームに出てくるショートカット娘を語るという形式なのだが、『バルクスラッシュ』『プリズムコート』『虹色町の奇跡』などと超弩級にマニアックなのが素晴らしい。とりあえず、探せばどんなサイトでも見つかるという好例として、皆さんにも記憶にとどめておいていただきたい所存。

HAMEX-MAN

OTHER ?

http://home2.highway.ne.jp/f_sima/

魑魅魍魎が蠢くゲーム業界。この背後に、我々の想像を超えた巨大な陰謀が動いていた…その全ての真実を明らかにするHMRの活動を見よ！

数々の謎に挑め、HMR！

「出かけようと思えばバスが目の前を通り過ぎ、人気ゲームを買いに行けば一つ手前で売り切れる。ゲームをすればデータは消えて、カップ麺買えば箸が無い。こんなメンバーが集まれば天候までもが動き出す。奴らが行くところ雨が降り、奴らが建物にはいれば雨がやむ。理不尽な世の中のハメに真っ向から立ち向かう。そんな奴らだHAMEX-MAN」

というわけで、ルール無用の残虐ファイトサイト『HAMEX-MAN』を紹介しよう。『HAMEX-MAN』は主に、「バカページ」「ゲーム語録」「CG」「ハメられ日記」「闘将！ラーメンマン」といった要素で構成されたサイトである。つまるところ、一言で表すなら「バカ」なのだが、通常のバカではなく、いわば尊敬すべきバカであることをここで明記しておきたい。

さて、『HAMEX-MAN』のオモシロコンテンツに「HMR」というものがある。HAMEX-MANミステリー（Mystery）調査班(Reportage)、略してHMR。MMRのようなインチキ団体とはわけが違うので、注意が必要だ。

■ファイルNo.64『ファイアーエムブレム』の謎を追え！

『ファイアーエムブレム　トラキア776』の「ム」が気になったHMRのメンバーたちは、すぐさま調査を開始した。

「俺が初めてこのタイトルを聞いた時、776という数字が妙に引っかかったんだ」

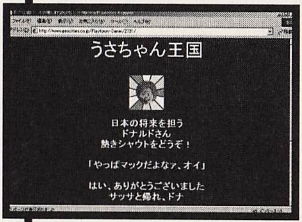
「しかし、この数字なら年号だって事で、決着がついたはずだぜ？」
「ああ。…表向きはな！　じゃあ、隠された真の理由があるというのか!?」
「黙示録だよ！」
「なんだって!?」
「そう、この776という数字は、黙示録の獣の数字、666を表していたんだ！」
「ど、どういう事だ!?」
「たしかに、776と666、近いといえば近いが…この110の差はどうなる。警察でも呼ぶって言うのか？」
「…フ、まあ待て。コンピューターに詳しいお前ならわかるだろう。その『110』を2進法に直すとどうなるか！」
「…6？」
「そうだ、『776』とは、獣の数字『666』に、獣の数字の一つである、『6』を2進法で表した数、『110』を足した数なんだ！」
「!!」
「し、しかし、なぜゲームのタイトルに獣の数字を暗示する必要があるんだ！」
「それは…」
「任天堂が悪魔崇拝の組織だからだよ！」
　この仮説は果たして本当なのか？　真相を確かめるべく、HMRは京都、任天堂本社へと飛んだ！　そこでHMRが見たものは…
「〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ッ!!」
　…と、引用はここまで。この他にも、HMRによって明らかにされた様々な謎が、全てこのサイトで白日のもとにさらされている。

『ドラゴンクエストⅦ』発売延期は、親子2代に渡る洗脳計画だった!?『ToHeart』発売元リーフが、東京大地震を計画!?『センチメンタルグラフィティ』に隠されたサブリミナルメッセージとは!?　など、我々が知り得なかった真実がここにある！　HMRの更なる活動を期待したい。

「恐怖の大王は、『センチメンタルグラフティー2』だったんだ！」だそうです。

うさちゃん王国

OTHER ?



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/2731/

このサイトには、炎の料理人や不気味な顔の道化師などの表現が含まれています。お子様の手の届かないところに保管してください。

なぜ君はクソゲーをするのか

毎日毎日好き好んでクソゲーばかりプレイしては、歪んだ笑みを顔に張りつけて「グフェフェフェフェヒヒ」と臭いそうな笑い声を上げるバッドなボーイズのために、超クールでステキなサイトを紹介しよう。料理人とマリオネットと道化師が踊る暗黒舞踏ゲームサイト『うさちゃん王国』だ。

さっそく「ゲーム」のコーナーを見てみよう。どんなゲームをレビューしてやがるのかなぁ？ と思ってみてみたら…『炎の料理人クッキングファイター好』『ぶたゲー』でいいんじゃない？』『ぴょんぴょんキャルルのまぁじゃん日和』…ジーザス（絶望の滲んだ声で）、えげつないタイトルばかりで眩暈を起こしそうになったぜ！ しかも「好ファンクラブ」「キャルルファンクラブ」まで用意されてやがるッ！ コイツはクレイジーだ!!

暗黒の道化師

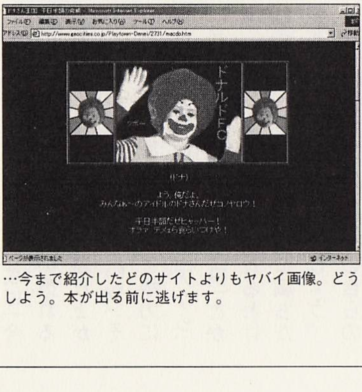
だが、正直言ってこのレベルのクソゲーサイトなら、他にもいくつかある。本当にクレイジーなのはクソゲーじゃないんだ。「ド○ルドファンクラブ」が…本当に…クレイジーなんだ…。

ドナ‥よう、俺だよ。みんなぁ〜のアイドルのドナさんだぜコノヤロウ！ 平日半額だぜヒャッハー！ オラァ、テメェら食らいつけや！

なんかどっかのバーガー屋で見たような奴が暴言を吐き散らしている。しかも全てマクド○ルドのCMから取り込んだ画像つき。
子分1‥ド○ルドの兄貴！　最近カー○ルの野郎がハバきかせてるぜ。
ドナ‥フン…まかせな。こんな時の為に…ケッケッケー！　ド○ルドロボの登場だぜ！
子分2‥兄貴…このロボの資金はどうやったんだよ？
ドナ‥あん？　休日倍額の儲けさ。あとはお前等の小遣いを少し借りたぜ。
子分2‥テメェ！　俺の金に手をつけたのか!?
ドナ‥イチイチ細けぇこと気にすんじゃネェよ。ヒャッハー！　これでサン○ース軍曹も一撃だぜ！

休日倍額って何だ、ド○ルド！　口調がただのヤクザだぞ、ド○ルド！　カー○ルってチキン屋のことなのか、ド○ルド！　サン○ース軍曹なんて若い人にはわからないぞ、ド○ルド！
…フーッ…。なんで俺はこんなサイト紹介してるのかな…。しかもゲームと全然関係ないしな…。そういえばメガドライブに『マクドナルドトレジャーランドアドベンチャー』なんてゲームがあったんだけど、それとも無関係だしな…。時々、自分が何をしているのかわからなくなるぜ…フッ…。

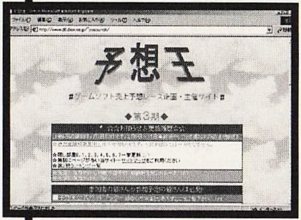
クソゲーの御意見番、ってどんな御意見番なんだろうか…



…今まで紹介したどのサイトよりもヤバイ画像。どうしよう。本が出る前に逃げます。

予想王～ゲームソフト売上予想レース企画・主催サイト

OTHER ？



http://www.d6.dion.ne.jp/~yosou-oh/

ちょっと変わった企画を行っている『予想王』。ここではみんなでゲームの売り上げを予想し、ポイントレースを行っているぞ。

売り上げを予想しろ！

この本を手に取っている皆さんは、おそらく自他ともに認めるゲーマーかと存じます。長年ゲームをプレイしているだけあって、ゲームの酸いも甘いも知り尽くしているのではないでしょうか？

ここで、うかつにも「ふっ、まあな…」と心の中でつぶやいてしまったそこのあなた！　ぜひ、あなたの慧眼を試してみませんか？　この『予想王』で…。

『予想王』はズバリ！　ゲームの売り上げを予想し、それを当てようという参加型サイトです。ゲーム会社にしてみれば、余計なお世話としか言いようのないサイトですが、我々ユーザーにとっては非常に興味深いサイトです。

普通のゲーマーなら、一度は「今度の『○○』ってどのくらい売れると思う？」なんて話題で盛り上がったことがあるでしょう。いや、それどころか、自らの知識と眼力に自負のある真性ゲームマニアなら、「『××』は絶対30万はいくね」とか「『□□』が100万本も売れるわけねえぜ！」といった、自信に満ちた発言をしたこともあるでしょう。

これに参加すれば、その自らの知識と眼力がいかに頼りないものだったかが、身にしみてわかりますよ…。自分が「知識と客観性と冷静な判断力を持った正しいゲームマニア」なのか、それとも「根拠のない暴論ばかり吐く腐れゲームオタク」なのか、ここらで一つハッキリさせてみませんか？　なんせ、いつだって数字は嘘をつきませんからねぇ…ふふふふふ。

帰って来た電子ゲーム

OTHER ?

http://www5a.biglobe.ne.jp/~suzute/

小さなポケットの中に入った夢の世界『ゲーム＆ウォッチ』。液晶画面がステキに見えた子供の頃を思い出してみませんか？

元祖ピコピコ

『ゲーム&ウォッチ』。覚えているだろうか。おそらく25歳以上の人ならば、必ず持っていたであろう超マストアイテムだ。

あれはいつ頃だったかな…まだファミコンが出る前で、「コミックコロコロ」で「ゲームセンターあらし」が人気を博していた頃の話だ。

当時、子供たちはゲームがやりたくて仕方なかったのだが、PTAはうるさいし小遣いは少ないしで、ゲームで遊びまくることなど決してできなかった。

そこに現れたのが、『ゲーム&ウォッチ』を代表とする、液晶やLEDを使った「電子ゲーム」だった。そろそろ思い出してきたかな？　液晶を2枚使った『ドンキーコング』や、蛍光管表示が美しい『ビームギャラクシアン』、ブームの頂点に発売された『機動戦士ガンダム』を…。

更に記憶を掘り起こすために、このサイトを見てもらおう。『帰って来た電子ゲーム』だ。ここの「週刊電子ゲームレビュー」のコーナーに、かつて胸をときめかせた電子ゲームの数々が、写真入りで紹介されている。これを見ていると、過去の記憶が鮮明に甦ってくる…ああ、そういえば座布団の下において『ボール』を思いきり踏んづけて、液晶をぶっ壊しちゃったっけな…（←誰もが一度は通る道だ！）。

「週刊電子ゲームレビュー」では、1月現在60本もの電子ゲームを紹介している。さあ、あなたも電子ゲームの深い世界へと踏み込んでみよう。

T.P.O.ホームページ

OTHER ?

http://www.vc-net.ne.jp/~tpo/

かつて「ゲームの王様」とも言われたピンボール。そのピンボールを愛する人々の団体がある。ここでピンボールの世界をのぞいてみよう。

本当はピンボールが好きでしょ？

この本の中でゲームと書いてある場合、ほぼ例外なくビデオゲームのことを指しているのだが、それ以外にも色々なゲームが、この世の中にはごまんとある。その中でも、特に「ゲーセン仲間」ということで、非常にビデオゲームに近しい存在なのがピンボールだ。

ピンボールの歴史は深い。さかのぼれば戦前まで行きつくディープな世界である…が、最近（というかここ20年ほど）はほとんどその姿を見かけなくなってしまった。なんとなく、さみしい。

ちょっと腹を割って話そうじゃないか。君だって、ピンボールは嫌いじゃないだろう？　台を見かけたら、一度くらいはコインを入れないかい？　腕はへたくそでも、ボーナスの取り方がわからなくても、あのフリッパーが小気味よく鉄球をはじく瞬間に、ビデオゲームにはない気持ちよさを感じていただろう？　もっと好きになってもいいんだよ、ピンボールを…。

そんなわけで、ピンボールをもっと知るために、『T.P.O.ホームページ』を紹介しよう。ここは「ピンボールに魅せられ、これをこよなく愛する人々の非営利愛好団体」ことT.P.O.のサイトである。ここにはピンボールの用語集や歴史、そしてプレイヤーへの助言などがコンテンツとして用意されている。また、他のピンボールファンのサイトへのリンクもある。ピンボールが「ちょっと好き」という方も、ぜひここから更にピンボールを好きになってほしい。

Boycott KONAMI for Our-Gamers- future!!

OTHER ?

http://www.asahi-net.or.jp/~yy2k-mrt/boycott_konami/info.htm#about

一市民が、社会や企業のあり方に対して疑問を投げかけることができるのも、ネットの大きな特徴である。ここでコナミ問題を考えてみよう。

コナミのゲームが好きだからこそ…

ボイコット・コナミ…言うまでもなく、これはコナミ株式会社の商品に対する、「不買運動」を推進するサイトである。

一般のメディアではなかなか表には現れないが、一部ゲーマーたちのコナミに対する不信感はそうとう大きい。『VJ』などに対する訴訟、プロ野球サブライセンスに絡む『劇空間プロ野球』発売延期の疑惑、「ビジュアルノベル」「デジタルビッグコミック」など、コナミとは無縁の名称の商標登録などが、その原因である。

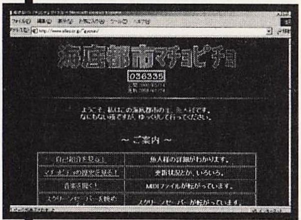
それに対する意見は色々とあるだろう。「利益を追求する企業としては当然のあり方である」「一連の行為は業界全体にとってはマイナスでしかない」…人によって意見は異なるだろうが、とりあえず一つの「考える契機」として、また経緯を知るための参考資料として、このサイトを紹介しよう。

このサイトは「不買運動を推進する」という非常に強い主張を行っているが、決して「アンチ・コナミ」のサイトではないことをここで断っておこう。「ゲームに情熱を注ぐ、敬愛して止まない偉大なるメーカー、コナミ殿。貴方自身の手で、我らの首に手を掛けるのは止めて下さい」…これが管理者の主張であり、本心だ。1月現在、訴訟の取り下げなどコナミ側に変化が見られたため、「まだ、コナミをボイコットする必要はあるのか？」という問いかけを行っている最中である。

もしこの問題に興味、関心があるなら、このサイトを見てみよう。

海底都市マチョピチョ

OTHER ?



http://www.alles.or.jp/~gyonin/

昔、MSXというマシンがあった。たくさんの名作があった。もう昔の話だ。だけど…バカな…どうしてこのゲームは8ドットスクロールを…。

それでもMSXの魂は死なない

【問題】

次の単語群から連想されるゲームのタイトルを2つ答えよ。「MSX」「コナミ」「STG」「8ドットスクロール」「SCC」「メタリオン」「アップレーザー」「アポロン」「アフロディテ」

ちなみに、解答はあえてここには記さない。「意味わかんないよー」という人は、サクッと次のページに進んじゃってくれ。

それはともかく『海底都市マチョピチョ』。ここにはナイスなアマチュアゲームソフトが2本ほど置いてあるのだ。その名もズバリ、『マネシス'99改』と『ときめきナイトメア』。

さぁ、もうわかっただろ！ さっきの問題の答えがわかってるなら、説明はいらないだろ！ な!! とにかくインストールしてみれッ！ もうとにかくすごいぜ？ ウィンドウズ上で8ドットスクロールしてるよ？ 16色しかつかってないよ？ BGMが妙に矩形波っぽい音だよ？ でもシューティングゲームとしては、どちらも質が高くてどえらく面白いよ？

…フッ、また一部の人間にしかわからないネタを出してしまった…。要するに、かつてMSXで出ていた『グ○○ィ○○』『魔○○○』に、とてもよく似たゲームで遊べてしまうのだ。ちなみに、似ているのはあくまで見た目だけで、中身は超絶よくできてます。すごいです。涙で前が見えません。本当です。神様ありがとう。

GAME MUSIC MANIA

OTHER ?

http://www.game-music.com/

ゲーセンにヘッドホンを持ちこんでいた皆さん！　雑誌付録のソノシートに心躍らせていた皆さん！『ゲームミュージックマニア』へGO!!

PSGとFM音源に反応する耳を持った人々へ

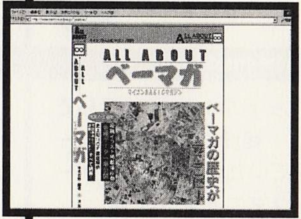
音楽とゲーム…そういえば、昔はゲーセンで「音楽を聴きたいがために100円を投入した」ゲームがたくさんあったなぁ。たとえゲームがつまらないとしても、曲のためだけに100円払っても惜しくないと思えた時期が確かにあったんだよなぁ。セガ、ナムコ、タイトー、コナミ、東亜プラン、ニチブツ…どの会社のゲームも独特な音色、独特なメロディを持っていたなぁ。音源もスピーカーも限りなくチープだったけど、なんとも言えない味があったなぁ。

　などと感慨に耽っちゃうセンチメンタルな貴方にオススメ、ゲームミュージック野郎の魂の終着点『GAME MUSIC MANIA』を紹介しよう。ここはゲームミュージックCDの情報を集めたサイトである。が、もちろんこの本で取り上げるくらいなので、フツーのゲームミュージックサイトではない。なんせ新譜情報のトップが、サイトロンの「レジェンド」シリーズなのだ（過去の名盤を復活させたレーベル。ある意味全然「新譜」じゃない）。

　このサイトは新譜情報の他、データベースも充実している。「ゲームミュージックCDリスト」には、今まで発売されたCDが、ゲームメーカー順に整理されてリスト化されている。おまけに、雑誌「BEEP！」付録のソノシートまでリスト化されてるんだから恐れ入る。「俺の子守唄はFM音源だったぜ」ってくらいのオールドゲームミュージックファンにはうってつけのサイトだ！

ALL ABOUT ベーマガ

OTHER ?



http://www.north-wind.ne.jp/%7eyoshino/

老舗のパソコン雑誌といえば「マイコンBASICマガジン」(電波新聞社)。そのファン(?)サイトが、ここ『ALL ABOUT ベーマガ』だ。

ぽちぽちとプログラムリストを打ってた人は読んどけ!

至極当たり前の話だが、今日のゲーム開発者たちも、かつてはゲーム少年・パソコン少年だったわけである。そんな昔の少年たちは、一体どんな雑誌を愛読していたのか? おそらく、半分くらいは「マイコンBASICマガジン」(略してベーマガ)を読んでいたに違いない! と勝手に推測する。

ベーマガは82年から始まった老舗のパソコン雑誌で、BASICプログラムの解説と、アーケードゲームの紹介という2つの顔を持っていた(現在はC言語の解説や家庭用ゲームの紹介も行っている)。プログラミング大好き少年も、ゲーム大好き少年も、みんな読んでいた雑誌なのだ。

ちなみに筆者も、「バトル・オブ・ストII」が連載されていた頃は読者でした。はやく連載の続きを読ませてください、待ってます。

で、そのベーマガの全てを詰め込んだサイトが、ここ『ALL ABOUT ベーマガ』である(編集部非公認の個人サイトだけど)。電波新聞社の徹底攻略本「ALL ABOUT」シリーズの名を(勝手に)受け継ぐだけあって、そのデータ量は凄まじい。82年から今日までの年鑑(表紙つき)や総合辞典、CSV形式で用意された「担当者まで分かる目次」、投稿プログラム検索、果ては投稿者やライターのリンク集まで! 「どうやって調べ上げたんだ」と驚くこと必至のデータベースとなっている。かつての読者、および投稿者には役立つデータとなることだろう。

処ログ／ログイン向上委員会

OTHER ?

http://home9.highway.ne.jp/syolog/

パソコンとは関係ない白黒ページがヤケクソ気味に充実していた雑誌ログインの、古き良き時代を懐かしむサイト。バカです。

バカよ再び

昔は（それにしても「昔は〜」って文章が多すぎるよね、この本は）、パソコンを持ってなくてもついつい買っちゃうパソコン雑誌というのがあった。何で持ってないのに買うかって？　そりゃあんた、面白いからに決まってるじゃありませんか。そう、パソコンとはまったく関係のないバカ記事が、飛びぬけて面白い雑誌があったのだ。その名を「ログイン」という。

今でも、「ファミ通」なんかはちゃんとゲームと関係ない記事で笑いを取っているが、そのスタイルの源流は「ログイン」にある。白黒ページのバカコーナー「ヤマログ」「バカチン市国」「愛のモザイク劇場」では、毎回毎回へっぽこな編集者とへっぽこな投稿者が熱くバカを競っていたものだった。

そんなアスキーバカ路線の魂を受け継ぐサイトが『処ログ』である。このサイトの管理者たちは、みなかつての「ログイン」投稿者。いわばバカ田大学を軽々と首席で卒業しちゃうような、エリート中のエリートバカどものサイトである（※こんなんでも誉めてます。一応）。今現在の「ログイン」がまともな情報誌となってしまったために、バカ記事に飢えた読者たちの受け皿として機能しているのだ。

ちなみに、彼らはログイン向上委員会というサークルで『処ログ』という同人誌も発行している（こちらの方がメイン？）。古き良きバカの巣窟「ログイン」が好きだったそこの貴方、このサイトと同人誌で忘れていた何かを思い出せ。

掲示板の管理についてちょいと考える

サイトを運営し始めると、他人との交流を求めて掲示板を設置しちゃったりしますが、見知らぬ人と接すると当然トラブルが起こることも…。

荒らしはシカトせよ

サイトを自分で運営するようになると、時々困ったことになるのが掲示板です。「マナーとかちょいと考える」のコラムでもいろいろ書きましたが、今度はあくまでサイト管理者の立場からの注意点などを少々。

おそらく、最初の頃は掲示板の書き込みも穏やかで、現実社会の一般常識さえ忘れなければトラブルなんて起こりようもありません。が、しかし、時々とんでもない「荒らし」がやってきます。ただ単に「死ね死ね死ね死ね〜！」とか書かれるだけなら、さっくり削除してしまえばいいだけの話なのですが、問題なのは論争の火種をまいて「煽る」人間です。

不特定多数の人間が集まる場所でなら、議論を吹っかけるのも特定の作品を非難するのもアリでしょう。しかし、ファンが集まる掲示板で、あえてその作品の欠点を指摘したりするのは迷惑以外の何物でもないです。

ところが、こういう人たちは口が達者だし、そもそも面白がってわざとやっているわけですから、作品を擁護したりその行動を注意したりしても、「だからお前らは信者なんだヨ★」と言い返されて論争がひどくなる一方です。

こういう場合どうすればいいかというと…「無視」です。徹底的に無視してください。管理者自身も周囲の参

加者も、一切返信してはいけません。「荒らしと取れる書き込みに対して返信した人も、荒らしと同様に扱います」と明示して、他の参加者にも徹底的に無視させなければいけません。

いいですか、絶ッッッ対に無視するんです。何を言われても。

所詮、荒らしというのは他人の反応がほしいだけの人々ですから、無視されればやめます。逆に、一人でも反応してしまうと、面白がっていつまでも続けます。

天然ものはどうしてやろうか？

まあ、荒らしというのは慣れればどうでもよくなります。割と同じパターンでしか攻めてこないので。それよりも、もっと問題ありなのが「天然くん」です。天然で挨拶しない、天然でなれなれしい、天然で無礼、天然で他人を傷つける…そんな人たちです。

何が問題かって、そういう人たちには基本的に悪意がないのですよ。だからトラブルが起きたって、「私、何か悪いことをしたの？」って感じで、自分が原因だとまるで気付かない。う〜ん、こりゃ難物です。手強いぜ！

こういう人の発言をズバッと削除なんかしちゃうと、「どうして消したの!?」「私が悪かったの!?」「ごめんなさい、気づかないうちにそんな悪いことをしていたなんて…」と、消した書き込みの3倍くらいは書かれます。すっげー嫌なムードが流れますね。かといって、ほっとくと事態は悪い方へ悪い方へと流れがちです。そんな時、どうすればいいか…？

…どうすればいいんでしょうね？（筆者が聞くなよ）本人に悪気がないだけに「もう来るなこのガキャア！」とも言えないし…。まあ、あなたの冷酷度レベルと相手への感情移入度レベルに応じて、「追い出す」「無視する」「やんわりと注意する」「あきらめる」を選択してください。ちなみに筆者の場合は、「掲示板閉鎖」というファイナルウェポンを使うこともあります（最悪の手段）。

こう書くと、なんだかサイト運営や掲示板運営って難しいんだな、という印象を持つかもしれませんが、別にそんなことはないです。ただ、ネットも現実と一緒で、たまに反りの合わない奴や気に食わない奴が出てくるってだけの話です。ネットだからって、はしゃがなけりゃOKなんですよ。なんとも単純な結論ですが。ちなみに筆者は、現実世界でもコミュニケーションがダルくてしかたない人間なので、最初から掲示板を設置しないこともあります。ぎゃふん。

ネットジャンキーの実態

ここでは、毎晩ネットにつなぎっぱなしのネットジャンキーたちに話を聞いてみた。彼らはハッカーと呼ばれる技術を持った人間でも、アンダーグラウンドに精通した人間でもない。あなたの隣にいたとしてもおかしくない、ありふれた若者である。ただちょっと、気がつけばネットに深くはまりこんでしまっていたというだけで…。

エミュレータ中毒の人

毎日エミュレータ用ROMイメージをダウンロードし、気がつけばハードディスクがいっぱい…あなたの周りにもそんな人がいないか？

α（仮名）

26歳男性。ビジネス系ソフト会社勤務。MSXとメガドライブのシューティングゲームが自分の青春だった、と公言してはばからないマニアックなゲーマー。

こうしてエミュレータにハマった

――それでは、さっそくエミュレータのことを伺いたいのですが。

αさん（以下、α）：そんなに深いことは知りませんよ。別にアングラ住人でもないし…。

――普通の人がどうやってハマっていったか、というコンセプトの記事なのでＯＫですよ。

α：ああ、そうですか。でも普通の人ってわけでもないですよ（笑）。どう見ても明らかにゲームオタクっていうか。

――では、αさんがエミュのことを知ったのはいつぐらいですか？

α：なんだろ、自然に情報が入って来たっていうか。僕は昔、ＭＳＸユーザーだったんですよ。それで何かの雑誌を読んでたら、ＭＳＸのソフトをＰＣ-98で動かせるものがあるって。

――それで、すぐにエミュ探しを始めたんですか？

α：いや、その話を聞いたのは6年くらい前で、そういうのもあるんだーって思っただけです。やり始めたのは2〜3年前ですね。たまたま検索で引っかかったメガドラのエミュレータを興味本位で落としたら、これがすごい。『ガンスターヒーローズ』なん

かがそのまま動いてる。しかも今じゃ売ってない超マイナーなソフトが山ほど見つかる！　僕は古いゲームやマイナーなシューティングが大好きなんですよ。で、そのままハマりましたね。

——エミュレータにはどんなものがあるんですか？

α：探せばどんなものでも。ファミコンでもパソコンでもアーケードでも、なんでもありますよ。ただし、ほとんど海外ですけどね。

——海外？

α：日本では「エミュ＝タダでゲームを遊ぶ＝悪」って構図がありますけど、海外では「過去のソフト資産を生かす」という考え方でやってる人も多いですから、それこそATARI-STとかAMIGAのエミュもあります。

——なるほど。それを動かすには特別な知識とかいりますか？

α：DOSの知識が多少いるかな、ってくらいです。今はウィンドウズ用のエミュもたくさん出ているので、普通にパソコンを動かせる人なら、それこそ誰でもできるんじゃないですか？

誰でも入手可能

——エミュはどうやって手に入れるんでしょうか？

α：エミュ本体ですか？　どこにでも転がってますが、いわゆる「エミュレータニュースサイト」に行けばリンクが張ってあるはずなので、問題なく手に入ります。

——エミュレータニュース？

α：エミュレータ本体っていろいろ種類があって、しかも小刻みにバージョンアップされてますから、有志たちがその情報を集めて、みんなに教えてくれるわけです。個人ニュースサイトと同じようなもんですね。

——そういうサイトは摘発されたりしないんでしょうか？

α：エミュニュースはされないんじゃないですか？　ROMイメージの直接配布とか、ROMサイトへのリンクなんかはやってないわけですし。あくまで情報提供してるだけですから、もちろん自分たちの存在も特に隠してない。「エミュ」「ニュース」って検

索すればすぐに見つかりますよ。

——ROMイメージの方はどうやって手に入れるんですか？

α：それは…これ、言っちゃっていいんですかね？

——何か特別な方法が？

α：いや、それが全然逆で、特別な方法なんてないんですよ。サーチエンジンに、ほしいゲームの海外名を入れて探すだけ。

——それだけなんですか？

α：ええ。ただし、使うのは『Google』とか『AltaVista』とか『HotBot』みたいな、海外のサーチエンジンですけどね。そこにゲームの海外名を入れて、引っかかるサイトが多いようなら「ROM」「R@M」とかエミュレータ名も入れて絞り込む。

——もっとこう、何か国内に裏のサイトがあって、そこで秘密裏にダウンロードするものだとばかり思ってましたが…。

α：そういうのもあるんじゃないですか？　僕は知りませんし、聞いても誰も答えてくれないと思いますけど。まあ仲間内でFTPサーバ立てて交換会をやってる人もいるんでしょうけど、部外者は入っていけないみたいです。

——時々、国内でもエミュレータ用ROMを置いてたサイトが摘発されたなんて話を聞きますけど。

α：ねえ。馬鹿な話ですよね。そんな裏とか地下とか作らなくても、親切な外人さんがくれるんだからいいじゃないですか（笑）。とにかく、その気になれば誰にでも手に入れられる、というのは間違いないです。ただ、いっぱいROMを手に入れたからって、他人に配布したりするのは絶対に止めておいたほうがいいですよ。行為としてはものすごく軽いんですけど、罪としては相当重い。1本1万円のものを1万人にばらまいたら、1億円の損害ってことですから。そんなの一生かかっても賠償できない。

エミュレータは悪なのか？

——エミュレータは犯罪である、という自覚はありますか？

α：エミュが犯罪？　そう決めつけてしまうのには、ちょっと異論があるなぁ。

——というと？

α：さっきも言いましたけど、エミュって元々「過去のソフト資産を生かす」ためにあるものなんです。例えば、昔の8ビットパソコンの実機を持っていたとしても、フロッピードライブが寿命なのでもう動かすことができないんです。そうなると、自分が持っているソフトは全て水の泡。素晴らしい作品も思い出の名作も、全てなくなってしまう。そんなの嫌ですよ、僕は。

——なるほど。

α：厳密に言うと、エミュレータ本体は別に違法ってわけでもないみたいなんですよ。エミュレータ本体を作った作者が捕まったという話も、あまり聞きませんしね。

——でも、ROMイメージは違法ですよね？

α：自分が持ってないソフトのROMイメージをダウンロードしたら大犯罪ですね。でも、持ってるものなら問題ない…はず。この辺ってどうなんでしょうね？ 僕もそんなに詳しくはないんですが。

——でも、やっぱり自分が持ってないソフトのROMイメージを落としちゃいますよね。

α：ねぇ（笑）。一応、僕は自分なりにモラルの基準は持ってるつもりなんですけどね。

——どんな基準でしょうか？

α：発売3年以内のソフトは絶対にダウンロードしない。『ファイアーエムブレム トラキア776』とか、『ポケットモンスター クリスタルバージョン』とか、『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』とか…まだ新作が発売されつづけているニンテンドウパワー、ゲームボーイ、ネオジオのROMイメージですか。そういうのは、さすがに見つけても落とさないようにしてます。落とすくらいなら買う。まだ市場に残ってるわけですから。

——しかし、大半の人はそんなことは気にしてませんよね。

α：そうですね。そこら中のBBSに「『KOF2000』のROMない？」とか聞いてまわってる奴とか、いくらでもいますよ。見てて腹立たしくなりますね。…まあ、自分だって他人から見れば同じことをしてるわけだから、メーカーさんにしてみれば盗人猛々しい話ですけど（笑）。

——どうしてαさんは「自分なりの基準」を作ったんですか？

α：そりゃ、僕はゲームが好きですから。メーカーの不利益になることをするのは、自分の首をしめるのと同じです。僕はゲームを買う時に、「この金で楽しませてくれ」と思うのと同時に、「この金で次も面白いゲームを作ってくれ」とも考えてるんです。

――でも、エミュそのものはやめられないんですね。

α：そうなんですよ（笑）。これがなんとも矛盾しているというか、何というか。だって古いゲームとか、サテラビューの幻のゲームとかがあるんですよ？ そんなのゲームオタク的には放っておけないでしょう（笑）。秋葉原のボッタクリ中古屋に金を払ってプレミアソフトを買うよりも、エミュで落とした方がいいに決まってる、と。これは詭弁ですが。

――じゃあ、メーカー自身がエミュとROMイメージを発売すれば矛盾も解消されますか？

α：そう、それ！ メーカーが出せばいいんですよ。そういえば、最近シャープがX68000のBIOS－ROM（ハードウェア本体内部にある、基本プログラムが入ったROM）を公開しましたね。X68000を持ってた人たちは喜んだでしょうね。こういう動きが、家庭用ゲーム機でも広まってくれるといいんですけどね。DCやPS2のスペックなら、SFCまでのソフトなんて簡単に動かせるはずですから。ただ、ソフトの販売面では難しいみたいですけど。

――出しても売れない？

α：実は、僕みたいに心底昔のゲームが好きなマニアなんて、本当に少数派らしいんですよ。ある程度メジャーな作品ならいいんでしょうけど、過去に1万本も売れなかったマイナーSTGをまた出したからって、絶対にそれ以上売れるわけないじゃないですか（笑）。でも、僕はそういう作品が好きだったし、今もプレイしたいんですよ。だから、僕はいつまでたってもエミュをやめられないんですよ。悪いことだってわかってるんですけどね、どうしようもないです。

――最後に一言ありますか？

α：とにかくメーカーさんは、古いゲームで遊べる環境をはやく提供してください。作品を大事にしなきゃ文化なんて育ちませんよ、と。うーん、我ながら偉そうだなぁ（笑）。

ネットオークション中毒の人

ネットオークションには、意外と多くゲーム関連の出品がある。これを売ったり買ったりしているうちに、抜け出せなくなった人も…。

β（仮名）

22歳男性。DVDソフト制作会社勤務。昔は秋葉原通いが趣味だったが、気がつくとネットオークションにどっぷりとハマってしまう。好きなハードは3DOらしい。

オークションで儲かるのか？

—まず、βさんのオークション利用状況を。

βさん（以下、β）：えーと、趣味で小遣い稼ぎさせてもらったり、って程度。別にそれで飯を食ってるというわけじゃないっす。

—βさんがオークションを始めたきっかけは？

β：最初のきっかけは、自分の足で探しても見つからないソフトを購入するためだったね。冗談半分で『ショートワープ』をオークションの検索にかけたら1件該当してて。即入札してる始末。

—『ショートワープ』って3DOじゃないですか…他には？

β：他は、ファミコンのソフトとか、昔のゲーム関連のサントラCDなど。ちょうどいい値段で買えるんだよね、これがまた。

—それが売る側に回ったのは？

β：いらないものを手あたり次第出そうと思ってたら、意外にも雑誌で当選したテレカが3万もして驚いた。それからだね。

—まずは身近なものから…と。

β：そうそう、最初は純粋だったね。他で仕入れて、ネットオークションに流すなんてことは考えもしな

かったよ。

――それで、どんどんゲームを転売するようになったわけですか？

β：どんどん転売…って考え方じゃないんだけど。元々自分が欲しくて買ったゲームを、飽きたから売ってしまうっていう。普通のゲーマーが、クリア後にソフトを地元のゲームショップに売りにいく感覚と同じ。そういう店だと、買い叩かれるのは目に見えてるからネットで売る。最終的には、中古屋に売るよりオークションの方が絶対に高く売れる。マイナーな物が手に入らない、地方の人なんかも見てるからね。

――じゃあ小遣い稼ぎというのはどうやって…

β：レアもののポスターとか、テレカやトレカ。これはゲーム関係だけじゃなくて、アーティストとかのも含めてやってる。一番利益があるのは、ライブのチケットだね。確実に上がるし。1万でペア買って、3万で落ちるのって、そこそこ小遣いになるし。ちょい無駄遣いしすぎた月とか、チケットさまさまだったよ。コンビニ弁当が、焼肉になったり。布袋さん！　特にありがとう…。

――ゲーム関連のみで儲けるのは、やっぱり無理ですか？

β：ゲームは出品のタイミングが難しいから。一時期、『ドラキュラX』が秋葉原から完全に姿を消した時期があって、その1週間後に検索かけたら『ドラキュラX』が山のように出品されてたのには笑った。で、それが2万円で落札されてて、秋葉原だと7500円で買えるってわかった時はさすがに秋葉原に走ったよ（笑）。

――それって、オークションと秋葉原の両方の価格がわかってないと気付きませんよね。

β：秋葉は通ってるから。元々秋葉通いは趣味なんで。結構、土日なんかは相場を見てまわってる人もいる。ほとんど学生か無職か、あるいはゲーム業界人なんだけど。グループで回ってる連中もいるし。

――オークションでの相場と秋葉原の相場に差がある品があったら買っておき、いい時期に売ると。

β：付け加えると、さらに「自分がプレイしたいソフト」かな。持っていたくはないけど、ちょっと気になってたソフトとか。その繰り返しで、自分が本当にやりたかったソフトだけが、最終的には手元に

残るんだよね。

——手当たり次第に仕入れるってわけじゃないんですか？

β：さすがにそれは、資金が持たないよ。

——なるほど、儲けよう儲けようという心理でやってるわけではないんですね。

β：そうそう、儲けは、結局オークションに出てる物を落札して消えてるか、少し残ってるかって程度。当初、オークションの儲けはすべてノートパソコンの購入資金に当てるはずだったんだけど、検索かけると気になる物がヒットしちゃうんだよね、皮肉にも。んで、気付くと落札。こりゃ資金がたまらないワケだよね。

——儲けようと思えば儲けられるけど、それ以上に「買いたい」という欲望が…ってことですか？

β：最近は、とうとう買いたいものが減ってきたので、また儲けに転じる策を模索中。とにかく、行動力がないとね。オークションで儲けようとするなら。自分で動く分には、安あがりだし。

やっぱりいる、変な奴

——では、実際にオークションをする上で気をつけることなど。

β：マナーだと、落札時の返事は7日以内とか。これはガイドラインにもあるけど。発送方法で、宅配便のみなのに普通郵便で送って下さいの一点張りは地味に迷惑。あと、住所氏名はメールに書きましょうってことかな。ヤフーIDのみの人と一回取り引きしたことあるけど不気味だったね。っていうか、封筒の裏にヤフーIDしか書いてないとか。ってか、アンタの名前は何なんだ状態。こっちは、住所氏名電話番号まで教えとるっちゅうねん。

——詐欺なんかありますか？ また、詐欺にあわないコツなど。

β：今のところ、自分は詐欺にあったことはないよ。入札する前に相手の評価欄のチェックが基本。んで、「悪い」評価があまりにも目立つ場合は、少々高くても評価の高い人の商品を落札することにしてる。気をつけたいのは、落札者に名前とケータイの番号し

か教えない奴。名前も、偽名が多い。詐欺の報告は、ヤフーでも結構受けてるみたいだけど解決しましたってのはあまり聞いたことがないなぁ。1月頭に、パソコン本体で詐欺した人が逮捕されたけど。実際には、もっと捕まってるはずなんだけど。

——変わった人とかいます？

β：レアものゲームを買い漁ってる変なフランス人がいる。とにかく日本語がおかしくて、「お金はもう貴方に負うか？　幾ら？　エーメールを下さい」とか言ってる。エーメールって何だろ。それとか、海外発送はしないと出品者が言ってるのに、「『海外発送しない』と『海外取り引きしない』は同じではないね！　日本の友人が居ます、それでは、彼の家に送るのが出来ます！」ってキレてる。

——そりゃ変な人ですね。

β：変なだけならいいんだけど、そのオークションで買ったものをすぐ横流ししたり、複数入札して一番安かった物だけ買って後はキャンセルとか、とてつもなく迷惑。それで「日本語わかりません」で済まそうとするからすごい。あと、そのフランス人に限ったことじゃないんだけど。挙げ句の果てには、高く終了した人からのメールには「メール届きません」って言い放ってた人もいた。んで、安く終了した人とだけ取り引きしてるから。バレバレ。双方メールを送って、どちらかだけ届かないなんてことはまずないでしょ。いわゆる「荒らし」だね。

——実際はとんでもなく迷惑な奴だったんですね…。

β：自分の出品にそいつが来たら、即入札を取り消すけどね。んで、ブラックリスト行き。今は、50人くらいが登録されてる。荒らしの情報定期的にのっけてる人って案外いるから。でも、ブラックリストに登録されてても新規でIDを獲得して入札されると意味がない。その辺のシステムは、改善されそうにないなぁ。ヤフーID登録者が50万人を突破って言われてもねぇ。一人で複数もってたんじゃ、正確な数字はわからないし。

オークションのテクニック

——出品した物を高く売るコツなどありますか？

β：今までにいろいろ試した結果、終了日時は一番サーバが混む土曜の夜。最初の価格は、出来るだけ

安く。1円で出しても、終了時にはそれなりの価格になるから。商品画像は、出来るだけ鮮明な画像を載せる。商品の相場がわかってる時は、希望落札価格を設定し早期の終了も考慮する。あとは、純粋に出品のタイミングに尽きるね。給料日の25日の後の土曜の夜が終了時間的にベストなんだけど。細かい所だと、出品時のテキストはシンプルに、かな。商品の状態を表示し、検索用のワードを入れて終了がいいと思う。あんまり「レア物!」って強調しすぎるのも問題ある。そんなの見る人の見方によって変わるから。テキストで引かれると損。

――逆に安く落札する方法は?

β：毎日の検索で、欲しい商品複数をリストアップ。面倒だけど、これでかなり差が出てしまう。取引方法、送料を計算し、一番よい条件の商品の終了間近に入札する。ダメならば次にいい条件のものにまた終了間際に入札。いつ安くて条件のいい商品が上るかわからないから、事前（1日以上前）に入札は行わない。実際、途中で争っても無駄に価格が上がるだけなのを、慣れてる人は知ってるから。終了5分前からが本当の勝負といっていいと思う。

――5分はシビアですね。

β：そうそう、しかもオークション画面の価格の右側にある「詳細な残り時間」のウィンドウを開き、正確な残り時間を表示させつつ入札がベスト。自動延長設定の場合、終了5分前に入札されるとさらに5分延長がかかるから、残り5分10秒前後で入札！評価が高い人って、たいていこういう入札ばっかりだよ。

――他に何か「これ書いとけ!」みたいな話ってありますか?

β：最後に「荒らしはあなたを壊します」とか覚醒剤CMばりのパクリで、荒らしをやさしく注意してほしいかぁなと。オークションが平和である為に。

――荒らしよりもオークションそのものが人を壊しているような…。

β：それは、言っちゃイカン!　人は壊れやすいものにひかれて壊れていく。仕方ない。でもね、流れを知る為にも自分でも2、3品出品してみた方がいいと思うよ。これは誰も探してないでしょう、ってものが意外と高値になったりするから。それでハマったとしても、誰も責任は取らないけど。

BBS中毒の人

ネットで最も刺激的だとされるのが、BBSでの論争ウォッチだという。もはや毎日BBSをチェックしなければ気が済まなくなった人も…。

γ（仮名）

24歳無職。無職故に一日中ネットに接続してしまう、真性ネットジャンキー。以前は電話代に悩んでいたが、最近は常時接続環境にしたので何も悩まなくなったとか。

果てしないヒマつぶし

—γさんは、どんなところを見てまわってるんですか？

γさん（以下、γ）：『セガBBS』『Yahoo!掲示板』『2ちゃんねる』『水無月ゲーム掲示板』…他にもいくつか。

—そういうところにゲーマーが多く集まって、日夜論争になってるわけですか？

γ：ゲーマーって言っていいのかなぁ…いわゆる「信者」ですね。「セガ最高！　ソニー死ね！」みたいな不毛な争いを好む人たちというか。

—γさんは、どうしてBBSウォッチングをするようになったんですか？

γ：ヒマだから（笑）。無職なもんで、毎日毎日ヒマなんですよ。

—働きましょうよ。

γ：前は働いてましたよ。今ちょっと、次の職場が見つかるまで無職であるというだけで。まあ、就職しても会社でBBSウォッチャーやってると思いますけど。我ながらBBSジャンキーだなぁ。

—職場で見てると、ネット管理者にチクられてとんでもないことになりますよ。

γ：まるでチクられたことがあるかのような口ぶりですね。もしかして経験者ですか（笑）。まあ、会社によってはマズイかもしれませんね。それはともかく、BBSウォッチングはヒマつぶしとしては最高の部類ですよ。何かこう、人生において大切なものまでつぶしているような気もしますけど。

やはり話題の中心はセガ

――論争の火種になることって、どんなものがあるんでしょうか？

γ：毎日のゲーム関連ニュースが、そのまま論争の火種になります。やっぱりセガの話題が多いですけどね。どうしても。

――なぜセガなんでしょう？

γ：そりゃやっぱり、信者数が多いですから（笑）。マークⅢやメガドライブ時代からのセガマニアは絶対に乗ってこないんですけど、サターンあたりからセガを支持し始めた人って、すぐ挑発に乗ってくるんですよ。

――いわゆる煽りですね。

γ：そうそう。先日の「セガ、DC撤退」報道の時はすごかったですよ。「セガ信者は散々馬鹿にしてたPS2を買うのか？　それとも集団自殺か？」とか。セガ信者も「セガ参入によってPS2が救われるんだぞ。SCE信者はありがたく思え！」と暴れまくって。

――若いですねぇ。

γ：まあ、見てる方としては楽しめるからいいんですけど。

――γさんはその論争に参加するんですか？

γ：いや。8年前だったら「セガ万歳！　ソニック最高マリオ殲滅！　メガドラに栄光あれ!!」って突撃してたと思うけど、今はね。

――あ、昔はセガ信者だったんですね。

γ：当たり前じゃないですか。『アウトラン』と『アフターバーナーⅡ』で人生が変わっちゃったクチですよ。だから論争には参加しないで、地味に「セガ家庭用ハード追悼」って話題を立てて、しみじみとサターンやメガドラの話題を語り合ってる（笑）。非常にこう、まったりとしてますね。TOWNSマーティーがどーだとか、3DOリアルがあーだとか、

老人ホーム状態。
——他に信者っています？
γ：何にでも信者はいます。ソニー、任天堂、スクウェア…あ、コナミだけはみんなから嫌われてますね。擁護する人がほとんどいない。あとは、硬派ゲーマーVSギャルゲーマーみたいな対立構造とかもあります。
——そういう論争ってなくならないものなんでしょうか？
γ：なくならないんじゃないですか？　だって、煽りをやってる方は半分遊びですから。そこに本気の人が食いついてくる以上は、いつまでたってもなくならない。みんな無視できないみたいなんですよね、なぜか。

電波と信者アイ

——本気の人、というのはどういう人なんでしょうか？
γ：どういうって、キ○ガイのことです。電波をビシビシ受信している方々ですね。普通の人たちにまぎれて、そういうヤバい人もBBSにはたくさんいる。こういう人たちが更にBBSを面白くしてくれるんですよ。
——具体的には…。
γ：例えば、「セガはDC撤退でもう倒産だね！」という煽りがあったとして、普通なら「セガにはソフト開発力がある！　DCを捨てても倒産はしない！」ってある程度根拠のある反論するでしょう？　でもヤバい人は「DC撤退は嘘。セガ・オブ・アメリカ主導でNAOMI2互換次世代機を開発中だ！」とかわけのわからないことを言うわけです。
——セガ自身が「新規ハード開発を中止した」と言ってるのに…。
γ：これは電波を受信しちゃってる極端な例ですけどね。キ○ガイのふりをして書きこんでいるだけかもしれないし。もっとありふれた例では、信者アイに毒されてる人たち。
——「信者アイ」？
γ：これはあまりにも多くの人がかかっている病気なんですが、例えば「『グランツーリスモ』より『セガラリー』の方がリアルで優れたゲームだ！」と言

い切れてしまう病気です。敵に対する過小評価と、自分が好きなものに対する過大評価が一緒になって、こういった転倒した物の見方をさせてしまうわけですね。

――なるほど。

γ：グラフィックや面白さに関しては、スペックの問題じゃなくて感覚の問題ですから、そういうことを言う人がいてもしょうがないかなと思うんですよ。でも、「自動車の挙動の再現」というのは、知識のある人ならどちらが優れているかわかるわけじゃないですか。でも信者アイで見てるから、『セガラリー』の方が優れていると断定してしまう。怖いですね。

――「『セガラリー』の方が面白い」という言い方なら問題なかったんでしょうけど。

γ：そうですね。その人、ぼこぼこに叩かれてました。それにしても、どうして知識もないくせに断定口調で書きたがるんでしょうね？　しかも、必ず敵側のソフトと比較して、技術論を語りたがる。深く語れば語るほど、墓穴も深くなっていくというのに。まあ、見てる方としては面白いからいいんですけど。とにかく、信者アイに関しては、「自分は違う」と思ってる人でも結構毒されてたりしますんで、気をつけた方がいいです。とりあえず対策としては、すぐ比較論に持っていかない、知らない技術は語らない、事実だけを見つめる、ってところでしょうか。これは…掲示板だけじゃないですよ。雑誌編集者とかにもいませんか？

――います（笑）。いや、人は誰しも完全な客観性なんて持てませんからね…。

γ：もちろん、僕も信者アイバリバリですけどね（笑）。いやぁー、DCの映像ってPS2と比べてもかなりきれいだと思いますよ、とか言ってみる。

信者はあなたの心の中にいます

――他にすごい変な人とか、定番のネタなんかありますか？

γ：うーん…有名なセガ信者がいたんですけどねぇ。最近出てこないんですよ。

――信者にも有名無名ってあるんですか。

γ：そりゃあもう、破壊力に応じて（笑）。裏では秘密裏に「セガBBS&水無月出現荒らし信者リスト」

とか作られて、ランク付けされています。っていうか勝手に付けてるんですけど。で、その最高ランクにとある中学生がいたんですが…。

——中学生なんですか？

γ：本人はそのようなことを言っていた（笑）。ひたすら反PS、DC擁護の発言をして、みんなをウンザリさせていたすごい奴。何を言われても動じない、理屈の通った反論をされても気にしない、ただひたすらセガ礼賛、PSは地獄に落ちろ、というナイスキャラなんですが、1年ほど前から出てこなくなりました。残念です。「DC撤退」のニュースを見て、彼が自殺でもしたんじゃなかろうかと心配でなりません。

——そういう人って本当にいるんでしょうか？

γ：さぁ？　もしかしたら、誰かが遊びで作った架空のキャラクターで、本当はそんな人はいないのかもしれません。だって、彼と現実世界で会った人なんて一人もいないんですからね。普通オフ会の一つにでも顔を出してもよさそうなものなんですが…。

——なんだか儚いですね。

γ：セガ信者はみんなの心の中にいます、ということで。

——セガ信者以外では？

γ：どれも似たようなものです。「任天堂に失策はない！」と言い切った任天堂信者がいて、「じゃあバーチャルボーイやスペースバズーカはなんだったんだ」とぼこぼこにされてたとか。どの陣営でも、同じような人がいて同じようなことをやってるみたいですね。

——どうしてその「同じようなこと」をいつまでもウォッチングしつづけるんですか？

γ：さぁ（笑）。なんていうか、こう、依存症なんでしょうね、きっと。身近にゲームの話で熱くなる奴がいないし、それどころかゲームの話ができる奴もいなくて、なんか寂しいんですよね。だから、こういうところを見て、たまに参加したりしていると、なんか落ちつくんですよ。所詮ゲームオタクですから（笑）。もしこういうBBSがなくなって、下らない論争が一掃されたら、それはそれで平和なんだろうけど、たぶん俺は人生が空しくなりそうだなぁ…いやー、ゲームだけやってれば幸せだった時代に帰りたいです。マジで。

掲載サイトINDEX

ジャンル	サイト名	アドレス	Page
ディレクトリサーチ	Yahoo! Japan	http://www.yahoo.co.jp/	10
ゲームサーチ	ゲーマーズターミナル	http://www.gamersterminal.com/	12
ロボットサーチ	Google	http://www.google.com/	14
ロボットサーチ	エキサイト	http://www.excite.co.jp/	16
総合サーチ	検索デスク	http://www.searchdesk.com/	17
攻略・情報	Gamer's Online Solutions	http://gamers-online.net/	18
攻略・情報	RPG Data Library	http://www.rpgdl.org/	20
攻略・情報	Shooting Game Laboratory	http://www4.big.or.jp/~hor/	22
攻略・情報	CarGame	http://www5.airnet.ne.jp/wipeout/	23
攻略・情報	やるなら極めろ！	http://www5.big.or.jp/~tk-skruu/	24
攻略・情報	おとげえ。—音楽ゲーム総合情報サイト—	http://www2c.biglobe.ne.jp/~ninc3nif/otogee/	25
攻略・情報	7-DQ7 いっしょにTALK！	http://www.eurus.dti.ne.jp/~diodio/7dq/7dq.html	26
攻略リンク集	ゲーム攻略への道	http://www.venus.dti.ne.jp/~nekoneko/	27
攻略リンク集	SEE YOU AT THA CROSSROADS	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/4697/index.html	28
裏技	Weapon.org	http://weapon.org/	29
ニュース（企業）	GAMESPOT JAPAN	http://www.zdnet.co.jp/gamespot/	34
ニュース（企業）	ファミ通.com	http://www.famitsu.com/	36
ニュース（企業）	Gamelex TV	http://www.gamelex.com/	38
ニュース（企業）	geisen	http://www.geisen.com/	40
ニュース（企業）	GAME Watch	http://www.watch.impress.co.jp/game/	41
ニュース（個人）	sawadaspecial.com	http://www.sawadaspecial.com	42
ニュース（個人）	TECHSIDE.NET	http://www.techside.net/	44
ニュース（個人）	水無月情報ページ	http://www.tcp-ip.or.jp/~minaduki/	45
ニュース（個人）	Ping=Zero	http://www.ping0.com/	46
ニュース（個人）	セガマニア@大阪	http://segamania.net/	47
メーカー	セガ・エンターテイメントユニバース	http://www.sega.co.jp/	48
メーカー	アルファシステムHP	http://www.alfasystem.co.jp/	50
メーカー	アイレム	http://www.irem.co.jp/	51
メーカー	パンドラボックス	http://www.pandorabox.co.jp/index.html	52
メーカー	彩京	http://www.psikyo.co.jp/	53
メーカー	STING	http://www.sting.co.jp/	54
メーカー	セガ好き野郎のページ	http://www.ecole.co.jp/	55
ショップ	メッセサンオー・総合ホームページ	http://www.messe-sanoh.gr.jp/	56
ショップ	Importya.Com	http://www.importya.com/	57
ショップ	駿河屋	http://www.gx-japan.com/	58
ソフト取引	ゲームソフト交換市場 ☆GAME-EX☆	http://www.game-ex.net/	59
ハード	はにゃほにゃ帝国ホームページ	http://village.infoweb.ne.jp/~hne/index.htm	64
ハード	MD Museum	http://www1.odn.ne.jp/~cab32460/	66
ハード	PC-FX・MoeMoe	http://pc-fx.moemoe.gr.jp/	68
ハード	おきやすホームページ	http://www.bekkoame.ne.jp/~okiyasu	70
ハード	PC Engine MANIAX	http://www.pa.airnet.ne.jp/wataru/imdex.htm	72
ハード	M2 Express!	http://homepage2.nifty.com/m2-x/	73
ソフトレビュー	LOVE GAMES にゅう's PAGE	http://www02.u-page.so-net.ne.jp/ka2/reiko_n/	74
ソフトレビュー	Site K4	http://homepage1.nifty.com/SiteK4/	76
ソフトレビュー	execute &h0000	http://fu-min.vis.ne.jp/	78
ソフトレビュー	80年代ゲーマーのためのページ	http://www.nsknet.or.jp/~otayan/	80
ソフトレビュー	にんざぶろーの部屋	http://www.din.or.jp/~ninzabu/	82
ソフトレビュー	ゲームの気持ち	http://www.game-no-kimochi.org/	84
ソフトレビュー	電脳四畳半 たけぼ!!の部屋	http://club.pep.ne.jp/~nurarihyon/	86
ソフトレビュー	Kazpyon Room PC Game Review	http://www.asahi-net.or.jp/~ak2k-wd/	87
参加型レビュー	ゲーマーDEいこう！	http://ha1.seikyou.ne.jp/home/nishida/	88
参加型レビュー	ゲームインプレッションズ	http://www.anchorinc.co.jp/ranking/	89

掲　載　サ　イ　ト　I　N　D　E　X

ジャンル	サイト名	アドレス	Page
メタルギア	メタルギア秘密諜報局	http://www.neo-kobe.com/	92
バンゲリングベイ	バンゲリング帝国復興計画	http://www.geocities.co.jp/Playtown/3006/	94
ラジカル・ドリーマーズ	ラジカル・ドリーマーズの小部屋	http://village.infoweb.ne.jp/~fwhd1159/radical/radicaltop.htm	96
スペランカー	クソゲー処理概論	http://www.erl.ee.musashi-tech.ac.jp/~ponkithi/kusoge-.htm	98
ゼビウス	XEVIOUS	http://www.nemoto.ecei.tohoku.ac.jp/~ozawa/xevious/	100
レンタヒーロー	ヴァフィョーン団 エンターテインメント	http://member.nifty.ne.jp/VFD/	102
UPL	What's UPL CO.,LTD!?～株式会社ユーピーエルとはなんぞや!?～	http://www.uplcoltd.com/	104
レーシングラグーン	プロジェクトRL	http://yokohama.cool.ne.jp/teel/	106
デスクリムゾン	デスクリムゾンリンク集～せっかくだから俺はこのリンクを選ぶぜ!!	http://www2.117.ne.jp/~mat/	108
メタルスレイダーグローリー	メタルスレイダーグローリー ファンページ	http://www.hi-net.ne.jp/~shiroki/metasla/index.html	110
カラテカ	カラテカ道場	http://fish.miracle.ne.jp/higashi/index.htm	111
東亜プラン	Shooting Star	http://homepage1.nifty.com/shootingstar/index.html	112
ワイプアウト	ワイプアウト推進委員会	http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-SanJose/7230/wipeout/	113
星をみるひと	星をみるひと非公式ホームページ	http://www.geocities.co.jp/Playtown/2719/	114
ゼビウス	XEVIOUS EXPLANATION	http://member.nifty.ne.jp/tak-sato2/	115
カーマゲドン	カーマゲドン2&TDR大攻略ページ	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/3722/	116
バーチャロン	和幸新宿組笹塚支部	http://www.din.or.jp/~mmk/	117
レイディアントシルバーガン	ビデオゲーム資料室	http://www.vgmaterials.com/	118
オールドナムコ	namco '70~'80's ARCADE VIDEOGAMES MUSEUM	http://www.d7.dion.ne.jp/~qtchicks/namco.html	119
批評・評論	dotimpact	http://homepage1.nifty.com/dotimpact/	124
批評・評論	GAMIAN'	http://www.infosnow.ne.jp/~sig/og/	126
批評・評論	野安の電子遊戯工房	http://plaza18.mbn.or.jp/~noyasu/	127
批評・評論	OJ's Room	http://www2.airnet.ne.jp/ojima/	128
批評・評論	沢月亭・ゲームを語ろう	http://homepage1.nifty.com/sawaduki/	129
名人・VB	ヨコミゾセッション	http://www.din.or.jp/~waz/	130
偽ニュース	ハチビッツ　ファナティクス	http://www04.u-page.so-net.ne.jp/xd5/osa/8bits/	132
レゲー	クラシックビデオゲームステーション　オデッセィ	http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/	134
レゲー	OPENSPACE-FUKUOKA	http://members.tripod.com/~bgmusa/index.html	136
レゲー	ゲームの博物誌	http://nemoto.tri6.net/	137
レゲー	レトロゲームファンクラブ	http://www.ha.sakura.ne.jp/~noririn/rgf/	138
レゲー	懐（レ）ゲーの部屋	http://www.yk.rim.or.jp/~mcp/	139
懐パソコン	DREAM6000	http://www.geocities.co.jp/MusicStar-Guitar/1413/	140
懐パソコン	虎菊ワールド	http://www3.wind.ne.jp/toragiku/	142
懐パソコン	Oh! FM-7	http://www3.plala.or.jp/laver/	144
懐パソコン	びゅう太の館	http://www.geocities.co.jp/Playtown/1763/	145
やり込み	ファイナルファンタジー９とか解体深書	http://www.sion.ais.ne.jp/~kaitai/	146
洋ゲー文化	Jap in the Box	http://24hour.system.to/jitb/	148
エロゲー	Caprice総合研究所	http://member.nifty.ne.jp/caprice/souken/	150
エロゲー	HRゲーム難民スレッド	http://www.members.tripod.com/~yarukinasio/hr_top.htm	152
エロゲー	ろじっくぱらだいす	http://www.juno.dti.ne.jp/~logicp/index.html	154
ギャルゲー	二次コンショートカットフェチ人民共和国	http://www.infofreako.com/ruinfan/short/enter.html	155
その他	HAMEX-MEN	http://home2.highway.ne.jp/f_sima/	156
その他	うさちゃん王国	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/2731/	158
その他	予想王　ゲームソフト売上予想レース企画・主催サイト	http://www.d6.dion.ne.jp/~yosou-oh/	160
その他	帰ってきた電子ゲーム	http://www5a.biglobe.ne.jp/~suzute/	161
その他	T.P.O.ホームページ	http://www.vc-net.ne.jp/~tpo/	162
その他	Boycott KONAMI for -Our -Gamers- future!!	http://www.asahi-net.or.jp/~yy2k-mrt/boycott_konami/info.htm#about	163
その他	海底都市マチョピチョ	http://www.alles.or.jp/~gyonin/	164
その他	GAME MUSIC MANIA	http://www.game-music.com/	165
その他	ALL ABOUT ベーマガ	http://www.north-wind.ne.jp/%7eyoshino/	166
その他	処ログ／ログイン向上委員会	http://home9.highway.ne.jp/syolog/	167

探索と追究の果てに　～ゲーマーは皆、つながっている～

いやぁー、ゲームって本ッ当に素晴らしいですねぇー。いかがでしたか、このゲームに対する愛がほとばしるサイトの数々は？　そこ、「気がつくと『バンゲリングベイ』とか『カラテカ』の話題ばっかりじゃねーか」などと指摘しない。

さまざまなゲームサイトを巡ってみての筆者の雑感なのだが、やはりみんなどこかで、他人との「情報の共有」「体験の共有」を求めているんじゃないかな、という気がした。どんなにマイナーなゲームソフトでも、どんなにクソゲーだと非難されたソフトでも、必ず誰かがアンテナを立てて「このゲームはこんなに素晴らしい」と訴えている。そして、必ず誰かが「自分もそう思っていた」と共感している。

個人的な趣味の中の、ほんの小さなカテゴリーではあるけれど、誰かと誰かがつながっていることを確認できた…それだけでも、この本を作った意義は十分にあるだろう…。

なーんて奇麗にまとめようとしているんだが、さっきから筆者の頭の中では「仕事が終わったらアキバの洋ゲーショップに行って『モータルコンバット4』を大購入してくるずぇーゲヒャヒャヒャ」という思考がぐるぐるぐるぐる回ってて、ちーとも話がまとまらん。

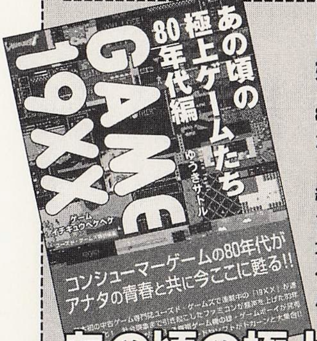
よーするにあれですな、「世の中、こんなにゲームジャンキーがいたよ！」と、もーそれだけですね。なんかもー、いい年こいてゲームやり狂ってる筆者も、お仲間見つけて大安心！　だから君も安心したまえ！　と、そんな本でした。以上。

明日もゲーマーの皆様が平和でありますように…。

GAME 19XX

著者・
ゆうきサトル

本体価格980円



「ユーズド・ゲームズ」誌上で
好評連載中の「19XX」が遂に単行本化!

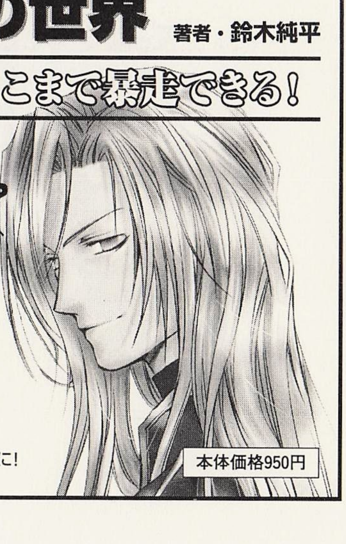
80年代の主要ハードと数々のゲームソフトを取り上げたエイティーズゲーム本。ゲーム機の元祖スタンダード・ファミコンが産声をあげた83年から、現在まで遊び継がれている携帯ゲーム機の雄・ゲームボーイが発売される89年までを、思い入れたっぷりに紹介します。大幅加筆+大幅書下ろし、さらにインタビューや企画ページなど内容盛りだくさん。読み応え十分で資料性バッチリの手放せない一冊なのです。

あの頃の極上ゲームたち 80年代編

煩悩ゲームの世界

著者・鈴木純平

ゲームへの想いはここまで暴走できる!



「カップリング」って何?
「シグバル」って人の名前?

「ナイスゲームズ」誌上で賛否両論ありつつも、
マイペースでこんなことばっかりやっている
大問題コーナー「煩悩ゲームの世界」が
なんと、単行本化!
世の女性たちは、
何故にして煩悩の世界に飛び立つのか。

“友情”から“愛”へ。

男の子にはちょっと分かりにくい、
秘密のワンダーランドをここに!

本体価格950円

ゲーム雑誌のカラクリ2

ゲーム雑誌のシビアな現実を語ろう…

ゲーム雑誌編集者の楽しく、辛く、そしてちょっと困った日常を描く！

前回ではあえて書かなかったゲーム雑誌業界の暗部。ゲーム雑誌の情報はどこまで信用できるのか。編集部の人達はどんな気持ちで雑誌を作っているのか。
そして、巻末には「ゲーム雑誌が凋落するまで」を体験した作者が、独自の視点で、辛く悲しい出来事を徹底レポート!!

著者・大澤良貴

B6版／180ページ
本体価格1200円

ふり向けばセガがいる

西暦2000年。ライター暦10周年を迎えたセガ好きゲームライター・戸塚伎一が、各ゲーム雑誌で描いて描いて描きまくったゲームまんがの数々をここに一挙収録！　セガファン的視点から俯瞰したコンシューマ・ゲーム史やドリームライブラリ情報（非公式）など、内容も充実だ。すべてのゲームファンに贈る!!
「Beep!メガドライブ」や「セガサターンマガジン」「ファミ通DC」などで連載されたまんがにエッセイ風の解説文がついて、さらに面白く！　描き下ろしや未発表作品も収録。

遊んで描いて描け抜けたコンシューマ・ゲーム史

本体価格980円

著者・戸塚伎一（U.G.S.）

痛快！ゲームサイト読本

2001年 3 月10日初版第一刷発行

原稿執筆： 原田勝彦
発行人： 武内静夫
編集担当： 秋田俊悦
表紙・本文イラスト： 成田保宏
デザイン： 小野　瞳（マイクロハウス　クリエイティブ事業部）

発　行： (株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
販売営業部　Tel. 03-3555-3431 FAX. 03-3551-1208

印　刷： 図書印刷株式会社

ISBN4-906650-85-6-C2076

©Kill Time Communication
Printed In Japan

落丁、乱丁本の場合はお取り替えいたしますので、弊社販売営業宛にお送りください。
定価はカバーに表示してあります。

KTC GameNews Headline - Microsoft Internet Explorer

ファイル(F)　編集(E)　表示(V)　お気に入り(A)　ツール(T)　ヘルプ(H)

アドレス(D) http://www.ktc.exe/news.html　移動

KTC KILL TIME COMMUNICATION
GameNews Headline

Game News
Dreamcast News
SagaSaturn News
Super32X Nwes
MEGA-CD News
TeraDrive News
MegaDrive News
MasterSystem News
Mark-Ⅲ News
SG-1000 News
GameGear News
PicoNews
ブーチ News
ジリオン News
ロボピッチャ News

セガスタ(偽)
週刊PM#2
SECA PlanetCafe
セガガガ BBS
セガ勝利の法則
JOYJOYテレフォン

セガ、ついに沈黙を破り新機種発表！ [2001/01/32 AM 通信]

「ばかな、ありえん！」「セガは死んだはずでは？」誰もがそう疑った突然の発表。DC発売中止の真相は、新たなる超世代マシーンの前触れに過ぎなかったのだ！256ビットの心臓を秘めた野獣。これまでのDCとはまるでイメージの異なる外観に、驚いた読者の方も多いだろう。だが、安心してほしい。セガは常に本気だ。今回もまた、僕たちを驚かせてくれたってわけだ。やられたね！これからはゲームキューブ、PS2、X-BOX、そしてドリームキャストⅡの4者がしのぎを削って戦うことになる。ユーザーとしてはドキドキものだね！

肝心のDCⅡの性能だが、詳しくは右のスペック表を見てもらいたい。他のハードに決して見劣りしないどころか、軽く凌駕してしまう超世代マシーンになっていることがわかるだろう。

さて、ユーザーとしてはピンと来ないハード性能よりも、どんなゲームで遊べるかの方が気になるだろう。もちろん、同時発売ソフトも多数用意されているぞ！今回セガから発表されたうちのほんの一部だけを紹介しよう。

『あんみつ姫Ⅱ』『スタージャッカー 3D』『CRYING 超亜生命戦争』『エイリアンシンドローム 2nd』『ザ・ハイパー忍』『アウトラン GTR』『北斗の拳 Online』『おそ松くん VS 爆伝

↑黒いボディに256ビットのエンブレム。

DreamCastⅡ Spec	
CPU：SH-6 256bit (666MHz 3000MIPS)	Media：マイカード(8GB)
VDP：V9999(ASCⅡ)	発色数：512色中16色
Mem.：256MB	音源：FM音源(オプション)
Modem：カプラー	SG-1000〜DC互換
OS：超漢字2001	ブーチ接続可
	ロボピッチャ接続可
	JAGUAR内蔵

※この記事はフィクションです。　マイコンピュータ

KTCの単行本

美食倶楽部バカゲー専科		(980円)
美食倶楽部バカゲー専科2		(980円)
美食倶楽部バカゲー専科外伝 謎のゲーム魔境	ゾルゲ市蔵・著	(980円)
ゲーム雑誌のカラクリ	大澤良貴・著	(1200円)
ゲーム雑誌のカラクリ2	大澤良貴・著	(1200円)
ゲームボーイナビゲーター		(760円)
ゲーム19××	ゆうきサトル・著	(980円)
ふり向けばセガがいる	戸塚伎一・著	(980円)
美少女ゲームマニアックス		(880円)
極楽！　ネットオークション	銃田夢人・著	(1200円)
煩悩ゲームの世界	鈴木純平・著	(950円)

ポケットブックス・シリーズ

【改訂カラー版】

ポケットモンスターを遊びつくす本　赤 ※	(480円)
ポケットモンスターを遊びつくす本　緑 ※	(480円)
ポケットモンスターを遊びつくす本　青 ※	(480円)

ポケットモンスターを150匹集める本 ※	(563円)
ポケットモンスターを極める本 ※	(480円)
ポケットモンスターカードゲームの いちばんわかりやすい本 ※	(380円)
ファイアーエムブレム ～聖戦の系譜～を遊びつくす本 ※	(379円)
マーヴェラス ～もうひとつの宝島～を遊びつくす本	(379円)

価格は税別です。

※印の本はマイクロデザインから発行されています。

9784906650859
1922076012000

ISBN4-906650-85-6
C2076 ¥1200E

定価：本体1200円+税

発売　キルタイムコミュニケーション